
KOGADO
Software Products
WAEI
大众软件
© KOGADO.STUDIO.
华义国际股份有限公司授权
大众软件杂志社出品
特勤机甲队
使用手册



大众軟件 CD

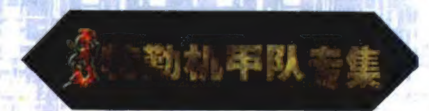


主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
出 品 人：刘贫和
总 策 划：裘聿纲
总 监 制：李鹏
广 告 部：李诚、李怀颖、霍红
发 行 部：陈志刚（主任）
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮政编码：100051
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
网址：http://www.popsoft.com.cn
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn

产品组电话：010-67136350
广告部电话：
010-67150982(4、5)-203
采编组电话：
010-67150982(4、5)-206、207
光盘组电话：
010-67150982(4、5)-208
网络组电话：
010-67150982(4、5)-209
发行部电话：
010-67150982(4、5)-202、302
传真：010-67150983
零售总店电话：010-67164859
邮购中心电话：
010-82634092、82634107



《特勤机甲队专集》光盘及手册
资料提供：工画堂株式会社
设定协助：177战术HP
编辑整理：李鹏
翻译协助：高岩、王秋萌、刘涛、李玲
设计制作：北京晶合虹彩多媒体软件制作有限责任公司



使 用 手 册 目 录

第一章　光盘使用说明……2

第二章　游戏安装……3

第三章　游戏概要……4
- 一、历史背景……4
- 二、战役剧情……7
- 三、基本流程……7
- 四、游戏结束……7

第四章　游戏环境设定……8
- 一、启动环境设定模式……8
- 二、战斗设定……8
- 三、音乐设定……8
- 四、设定结束……8

第五章　游戏开始……9
- 一、NEW GAME……9
- 二、DATA LOAD……9
- 三、EXIT……9

第六章　游戏作战……10
- 一、作战画面……10
- 二、作战计划……11
- 三、高低差地图……11
- 四、结束作战计划……11

第七章　游戏部队编成……12
- 一、分类……12
- 二、编成画面……13
- 三、将人员编入小队……15
- 四、从小队撤出队员……16
- 五、将小队编入部队……16
- 六、从部队中撤出小队……18
- 七、部队构成的浏览……18
- 八、编成时的信息……19

第八章　游戏武装变更……21
- 一、武装选择……21
- 二、队员状况……21
- 三、装甲步兵的武装……23
- 四、飞机的武装……28
- 五、车辆的武装……29
- 六、武器类型……30
- 七、武装选择命令……30

第九章　游戏作战地图……31
- 一、我方部队……31
- 二、敌军部队……32
- 三、部队情报……32

第十章　游戏战术地图……33
- 一、战术地图窗口……33
- 二、主画面……33
- 三、资料窗口……33
- 四、指令选项……35

第十一章　游戏空降方法……36

第十二章　游戏进行顺序……36
- 一、空降……36
- 二、空中支援……36
- 三、战斗……36

第十三章　游戏战斗地图中的基本操作……37
- 一、地图中的标志表示……37
- 二、主画面的地图……37
- 三、下达给部队的命令……38
- 四、装备的交给、放弃……41
- 五、受损情况的表示……41
- 六、自动设定……41

第十四章　游戏详细规则……42
- 一、时间的概念……42
- 二、行动力的消耗和恢复……42
- 三、移动……42
- 四、侦察……43
- 五、攻击……45
- 六、后备装备和弹药类型……46

第十五章　兵器设定……49
- 一、X-5……49
- 二、支援兵器设定……52

第十六章　装备资料……55

第十七章　人物介绍……74

第一章　光盘使用说明

《大众软件1999年第二季度合订本配套光盘》A盘《特勤机甲队专集》为《特勤机甲队》系列的介绍光盘，内容包括《大众软件》1999年第7至12期杂志全部内容的电子文件；《特勤机甲队》系列历史、武器和人物设定资料；《特勤机甲队》系列相关的动画、漫画、小说、CD和其它周边产品介绍；工画堂公司和经典游戏介绍等。光盘还提供了《精灵魔神》、《火星计划Ⅱ》、《银河战国列传——时空的使者》、《小魔女帕菲——黑猫魔法店》体验版和《特勤机甲队》屏幕保护程序。

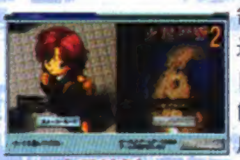
银河战国列传——时空的使者

精灵魔神

《大众软件1999年第二季度合订本配套光盘》B盘为《特勤机甲队Ⅲ》简体中文完全版，并赠送了许多墙纸。



小魔女帕菲——黑猫魔法店



火星计划Ⅱ

A光盘不需安装即可运行，在开启自动运行功能的情况下，启动Windows 95后插入光盘，程序自动执行。如果自动运行功能已经关闭，请打开“我的电脑”，如果放入光盘后光驱图标发生变化，请双击这个图标启动程序。如果光驱的图标没有发生变化，请选择“我的电脑”中的刷新功能进行更新，然后再双击此图标。如果图标有变化但是双击无法启动安装程序，请选择刷新功能进行更新。如果无论如何都无法启动安装程序，请打开光盘，找到POPCD.EXE程序，并执行它，即可启动程序。为了能正常运行，请您将Windows 9X的字体设置为小字体。

您进入光盘界面后点击图标即可进入相应界面观看或安装程序。如果您没有安装网络浏览器，将无法观看《大众软件》1999年第7至12期杂志的电子文件，请先安装网络浏览器。

光盘B的\OMAKE\子目录下收录了《特勤机甲队》的墙纸。您可以使用Acdsee、Photoshop等工具进行浏览，选择自己喜欢的墙纸。选定后请将相应的BMP文件拷贝到WINDOWS目录下，在“控制面版”中选择“显示器”，使用“背景”中的“墙纸”功能设定自己喜欢的墙纸。《特勤机甲队Ⅲ》游戏的安装和使用方法详见后文。

第二章 游戏安装

1.启动 Windows 9X 后，将《特勤机甲队Ⅲ》的光盘放入CD-ROM驱动器。在开启自动运行功能的情况下，程序将自动执行安装程序。若自动执行功能已关闭，将无法自动执行安装程序，请打开“我的电脑”，如果您的光驱图标已经改变为《特勤机甲队Ⅲ》的标志，请双击这个图标启动安装程序；如果光驱的图标未发生变化，就请选择“刷新”功能进行更新，然后再双击此图标；如果图标发生变化，但无法双击该图标运行安装程序，也请选择“刷新”功能进行更新，再双击该图标。

如果您不想使用插入自动执行功能，请在放入光盘前按住左SHIFT键，在放入光盘后稍等片刻松开即可。

如果无论如何都无法启动安装程序，请点中光盘图标，按鼠标右键选择“打开”，出现光盘目录后找到AUTOEXEC.EXE并双击运行它，这样就可以安装了。

2.启动安装程序后会出现《特勤机甲队Ⅲ》启动菜单。如果游戏尚未安装，则此菜单只有“INSTALL”可以选择。如果已安装，就会有“UNINSTALL”和“游戏开始”两个选项。安装只要在游戏开始前进行一次就可以了。安装一次后，进行反安装便可将游戏从硬盘上消去，同样进行一次就可以了。

根据任务栏的设定不同，窗口也许会被隐藏，如果是这样，请改变设定，不要将窗口隐藏起来。

3.为启动游戏，安装是必不可少的。在开始菜单中选择“安装”选项进行安装，安装开始前会出现一个安装对话框，这个对话框是为安装收集信息，安装程序会利用此对话框请您选择安装时的一些细节问题，如路径、安装容量等。

(1)欢迎画面。选择“下一步”，继续安装程序，或者选择“取消”回到前一步。

(2)选择游戏的安装类型画面。《特勤机甲队Ⅲ》包括大量的图形和声音文件，如果全部安装到硬盘，将会保证游戏的流畅运行。假如安装声音文件，会需要更多的硬盘空间，请各位根据自己硬盘的剩余空间大小选择合适的安装容量。

标准安装：将图形文件拷贝到硬盘上。

完全安装：将图形和声音文件全部都拷贝到硬盘上。在CD-ROM及CPU速度较慢的情况下，如果没有将声音文件拷贝到硬盘上，可能会出现演奏不正常的情况，如果背景音乐或声音完全没有，将声音文件拷贝到硬盘应当会对此症状有所改善。

选择“下一步”，会显示您选择了什么项目，选择“下一步”将继续安装过程，选择“取消”将回到上一步的设定状态。

(3)选择游戏的安装路径画面。安装程序默认将游戏安装到C 盘的\Program Files\Kogado\PD3\目录下；选择“变更”，可以将游戏安装到其它驱动器，游戏将自动生成\Kogado\PD3\的子目录，并安装到它下面，请利用此功能避开容量不足的驱动器，使游戏能顺利安装。

因为安装前会显示出硬盘剩余空间，请各位判断是否可以安装。如果选择压缩驱动器，显示的剩余空间与实际容量会有差别，也许会导致安装失败。若出现此种情况，请选择其它的驱动器进行安装或者先卸载一些其它程序，待空间足够后再进行安装。如果没有注意到目标驱动器的剩余空间，在安装过程中可能出现空间不足的情况，导致安装失败。若出现此种情况，在安装过程已拷贝到硬盘中的文件将被自动删除。

选择“下一步”将开始后续安装过程，选择“取消”将回到上一步的设定状态。

(4)确认画面。最后会有一个对话框显示您刚才所选择的内容，如果选择正确，请按“完成”键，表示一切正确，程序将开始向硬盘安装文件。

(5)建立快捷方式。您可以选择希望建立的快捷方式。

(6)拷贝游戏文件的工作正常结束后，将开始DirectX的安装。游戏自带的DirectX版本为6.1。《特勤机甲队Ⅲ》的图像、声音等都需要DirectX的支持，如果您以前安装过DirectX 6.1或更高的版本，可以不用再安装，否则请选择安装DirectX。DirectX安装完毕后会要求重新启动Windows 95/98，请选择重现启动以保证新安装的程序生效。一旦选择重新启动，将会结束所有的应用程序，如果需要某些程序存盘，请事先存盘。《特勤机甲队Ⅲ》必须支持DirectSound的声卡才能正常启动。

第三章　游戏概要

一、历史背景

《特勤机甲队III》是以未来的宇宙殖民地为舞台的战略游戏。以一个行星为舞台，两方面的军队将进行大规模的战争。对玩家来说，战争的整体并非最重要的，玩家也无法控制整个战争的进行。玩家所要做的就是在接到上级的任务后，在一定的范围内带领部下去执行任务。玩家要考虑任务的性质，在适当的位置配备适当的人员和装备，运用正确的指挥，才能使作战获得成功。

玩家将率领全部由年轻女性组成的机械化特种部队DoLLS，操纵装甲机动步兵和火炮、战斗机、运输机等各种支援装备执行奇袭、猎杀、营救、潜入破坏、收集情报等各种丰富的任务。DoLLS将作为欧姆尼的游击队与萨费尔特军作战。

背	景
22世纪	地球被污染、人口增加、饥荒等现象所困扰。超过120亿的人口似乎只有等待灭亡这一条路。
2282年	300年前"世纪单位银河系探索计划"中所用的探测器发回了"发现了可能适合人类居住的星球"的消息。它成了解决人口、粮食等问题的唯一希望。确定了事情的可靠性，政府立刻将这颗行星命名为欧姆尼，接着又制定了移民计划，50亿人将移民到那片新天地中。
2542年5月	经过160年的漫长旅程，第一批移民船队终于平安抵达了欧姆尼。移民们以血汗建造着家园。
2482年	欧姆尼成立了独立政府。欧姆尼星的独立运动气势高涨，欧姆尼政府也坚持要脱离地球独立。欧姆尼政府向地球政府表示坚持独立自治，更以完全分离独立政权作为重点进行交涉。
2532年4月	由20名高级军事委员和100万地球政府军组成的使节团到达欧姆尼。欧姆尼政府表明了其独立的态度。但地球使节团无视欧姆尼政府的最后通牒，强行占领了南法地利克大陆中心地区。地球使节团与欧姆尼政府之间持续谈判，双方都处于高度戒备状态。
2535年1月	谈判决裂。
2535年4月10日	地球政府军向欧姆尼政府宣战，"第一次欧姆尼独立战争"爆发。此后4年，双方继续陷于攻防的困境中。 欧姆尼在战争初期处于战略上的不利局面。武器方面欧姆尼与地球相差了大约90年，实战经验更是无从谈起，欧姆尼拥有的只是纯理论性的军事技术。所以，欧姆尼政府开始进行陆、海、空军的战斗用装甲步兵（PLD，Power Loader）的开发计划。装甲步兵源于一种行星开发用的工程机器人Loader。因为是建设之用，所以欧姆尼的这种机器人技术比地球先进得多。这种机器人是专门为适应欧姆尼的地形而设计的，因此可充分发挥出它的威力。 由于PLD的优势，作战效果十分明显，欧姆尼决定成立全部由PLD组成的部队。

2538年1月	独立于欧姆尼其它军种的PLD部队——第177特务大队诞生了。这支部队依照任务的不同分成三个战斗中队，其中第三战斗中队——特勤机甲队（DoLLS，Detachment of Limited Line Service，直译就是执行特殊任务的派遣队）的主要任务是协助主力部队进行特别任务，包括奇袭、猎杀、营救、潜入、破坏、收集情报等。DoLLS具有非常强的机动性，除了配备装甲机动步兵外，还有火炮、战斗机、运输机等执行特种任务的支援装备。这支小规模的部队是一个只有女性的精英集团。地球军虽然拥有大量的人力、物力、武器和作战经验方面的优势，但是欧姆尼独立军的士气高涨，各地坚持作战。并且，特勤机甲队的游击战大大牵制了地球军的行动，直接和间接地影响着战局。
2540年12月	在双方都作出让步的情况下，地球军与欧姆尼政府签订了停战协定，"第一次欧姆尼独立战争"取得了胜利。在和平时期已不需要特勤机甲队这样的特种部队，177特务大队解散。（以上为《特勤机甲队》的故事情节。）
2543年9月	由于欧姆尼新旧移民间的对立以及产业界的唆使，小城市葛兰登发生暴动。受到产业界支持的亲地球势力组成吉亚士政府。一开始，动乱的局面被欧姆尼政府控制着，因为他们具有压倒性的优势。欧姆尼国防部认为这次只是暴动，希望以不流血的方式解决。暴动之初，没有人认为它会变成战争。但随着从地球来的主力部队到达，吉亚士得到地球的全力支持而变得异常强大。欧姆尼政府判断葛兰登暴动已经演变成了全面内战，发布正规军总动员令，"第二次欧姆尼独立战争"爆发。根据代号"结婚进行曲"的计划，在前任队长的号召下，原已解散的人员又重新集结，组成第二期DoLLS，再度活跃在战场上。第三期DoLLS也开始编成、训练。
2545年11月	随着吉亚士和地球联系的超光速通讯设备被破坏，战争结束了，人类的新生存环境得以继续发展。DoLLS又再度解散，队员们回到了各自的岗位上。（以上为《特勤机甲队Ⅱ》、《特勤机甲队Ⅱ加强版》和《特勤机甲队Ⅱ高级版》的故事情节。）
2550年	欧姆尼政府军大幅度削价军费，这些资金被转到了加强宇宙军和超光速航行技术的开发上。
2570年	欧姆尼经济持续高速发展，人均所得为地球的1.5倍以上。
2579年	欧姆尼联邦宇宙军成功实现了超光速通讯的实用化。
2588年	欧姆尼联邦宇宙军实现了人类长年的梦想，超光速航行实用化成功地实现了。那时的地球还不知欧姆尼已发生了如此之大的变化。
2589年3月	进行了从欧姆尼到地球的超光速航行试验，同时提供了超光速通讯技术。此后，两个行星之间的交流日益增加。
2589年11月	地球政府和欧姆尼政府签定了和平条约。
2601年	地球经济发生混乱。
2602年	经过160年超光速航行来到欧姆尼的地球贫民大量增加，他们被叫做新移民。这些人作为地球与欧姆尼和平的象征而受到热烈欢迎，与原有移民一起生活。

2605年	无序的移民计划使欧姆尼的人口像过去的火星一样迅速增加。欧姆尼人口已突破100亿。
2606年	失业率上升和大都市贫民化的问题出现。由新移民引发的诸多问题渐渐暴露了出来。在欧姆尼市民中，出现了限制新移民的呼声，他们对待新移民的态度也发生了变化。
2607年	欧姆尼经济首次出现下滑。
2608年	欧姆尼政府制定了《移民限制法》，严格限制新移民生活的地点。前往都市的新移民被强行移到大部分还没有开发的北法地利克大陆西部地区。可是，在地球生活得非常艰苦的这些新移民们发挥了强大的行动力、团结力以及在政治、经济等方面的能力。这其中最为突出的是一对叫约翰·布朗和吉姆·布朗的兄弟。
2618年	在北法地利克大陆西部的萨费尔特州举行的新移民州议会选举中，约翰以新移民身分当选为州议员。
2619年	吉姆经营的乌托邦股份有限公司在欧姆尼市上市。吉姆在经济界发挥着巨大的作用，乌托邦公司成为欧姆尼与地球贸易的支柱，在极短的时间内便成了欧姆尼屈指可数的大企业。
2625年	约翰当选为萨费尔特州长，此后萨费尔特州强化了新移民的保护政策。兄弟俩的成功给了新移民极大的勇气和希望。在各地受歧视的新移民陆续迁往萨费尔特生活。大家齐心协力勤奋工作，进一步推动了萨费尔特的经济发展，逐渐拉大了与其它州经济实力的差距。
2626年	因为经济利益问题，各地针对新移民的排斥运动高涨，大量新移民因受迫害而逃往萨费尔特州。由于新移民不断流入，萨费尔特州与其它州之间渐渐滋生了对立情绪。
2628年	乌托邦公司将从事军事开发的大公司瑞格希尔顿和欧姆尼空间飞行收归旗下。
2633年	萨费尔特州的生产总值名列欧姆尼第二位。
2635年7月	欧姆尼联邦议会决定增加新移民的税收，引起了萨费尔特州越发对联邦议会的不满意和不信任，新移民中间脱离联邦的情绪日益高涨。
2636年3月	萨费尔特州举行全民投票，有90%以上的公民赞成独立。
2636年4月	萨费尔特州宣告脱离欧姆尼联邦独立，成立萨费尔特共和国。
2637年8月	独立后一直稳定发展的萨费尔特共和国出现了反对独立派，约翰总统被暗杀。萨费尔特陷入了大混乱。
2637年11月	萨费尔特举行了总统选举，吉姆就任第二任总统。
2638年	吉姆政权连续失策而不稳固，萨费尔特经济持续衰退。作为一个毫无经验的政治家，吉姆没有制定出有效的对策。因此，国民们纷纷批评吉姆的政策，在各地召开反体制集会。
2639年4月	出于维持治安的目的，吉姆设立了秘密警察组织"国家保安委员会"镇压反对者，强化取缔反对思想。
2640年3月	萨费尔特用军队镇压市民的示威游行，造成数十人死伤。
2640年12月	吉姆将在议会中批评政府、持反对意见的议员永久放逐，并强行解散

	了议会。现在，这个独裁的吉姆已经不再是那个被人们当作新移民英雄的吉姆了，反对他的人一律杀无赦，服从他的人被安排在他的身边成为亲信。经济的极度恶化加上军费的膨胀，使国民生活极度贫困。
2642年7月	为了摆脱国内的各种矛盾冲突，萨费尔特共和国对欧姆尼联邦宣战，萨费尔特军越过国境线侵入了欧姆尼联邦境内。身经百战的特勤机甲队在100年后又一次集结，它可以算是第四期的DoLLS。
2643年3月	战况向对萨费尔特共和国有利的方向发展。
2643年5月	战线推进到欧姆尼市西面2000公里的地方。

二、战役剧情

《特勤机甲队Ⅲ》是一个有剧情的连续战役模式战略游戏。完成一次作战，相当于演绎了一段剧情。在剧情发展的过程中，构成部队的队员在不断成长，而且还会不断得到新式武器装备。

三、基本流程

一个剧情是按以下过程进行的：

1.**作战说明**：说明任务情况，包括“状况”（作战情况、作战布置以及故事部分）和“目的”（作战的胜利条件和结束条件）。

2.**作战立案**：为达到目的而决定采取的作战方案。

3.**部队编成**：为进行作战而进行部队编成。选择合适的队员和装备，根据作战内容编成小队。

4.**作战初期阶段（作战行动）**：在范围广大“作战地图”上，展开实际作战前的作战行动。

5.**作战实行阶段（战术行动）**：在用正六角形状的“蜂窝格”划分的精密的“战术地图”上，操纵DoLLS驾驶Power Loader进行战斗。

6.**作战评价**：作战结束后对是否完成任务、歼敌数量、损失等的一个总体评价。

四、游戏结束

每个任务都有胜利、失败和结束条件，达成任何一种条件便告结束。所以也有未完成任务就结束游戏的情况。不管作战成败，只要重要的队员活了下来，战役便会继续进行。但伤亡到达某一程度时或任务成功率太低，将造成部队解散，游戏即告结束。

第四章　游戏环境设定

一、启动环境设定模式

环境设定可以设定游戏的进行方式。环境设定菜单由作战方案、战斗编成的画面组成，它位于系统菜单之下，点击系统菜单，就可以选择环境设定菜单了。

另外，在战斗画面中，也可从画面上部的操作拦中点击系统菜单，然后就可以选择其中的环境设定菜单了。

二、战斗设定

游戏速度：在战斗画面中可以设定游戏速度，点击图表左右两侧的三角状键，即可设定游戏速度的增减。

卷屏速度：在地图模式中可以设定卷屏速度，点击图表左右两侧的三角状键，即可设定卷屏速度的增减。

卷屏类型：在战斗画面中可设定主画面的卷屏类型，"TYPE-A"为鼠标箭头到主画面的边缘时，就会自动卷屏，"TYPE-B"为点击主画面的外缘，才会进行卷屏。

三、音乐设定

音乐：可选择音乐的开、关，默认为开。

音效：可选择音效的开、关，默认为开。

声音：可选择游戏中播放或不播放声音，默认为开。

四、设定结束

选择"设定结束"后，即可使新的设定生效并退出环境设定模式。

选择"初期设定"，即可使所更改的设定返回游戏默认值，它不能结束环境设定模式，因此仍需要选择"设定结束"一项。

确认更改设定后，下次游戏将使用新设定值，例如，将"音乐"项设为关，下一次开始游戏时就听不到音乐了。

如果执行反安装程序，以前的设定记录将全部被删除。

第五章 游戏开始

如果安装正常，只要放入《特勤机甲队III》的光盘，出现界面后将有“游戏开始”和“UNINSTALL”两个选项，选择“开始游戏”就可进入游戏了。您也可以双击桌面上或开始菜单中的“特勤机甲队3”快捷方式进入游戏。

《特勤机甲队III》在有其它应用程序运行时会可能会出现不正常情况，如果强行运行其它程序，可能出现显示不正常而导致花屏，请将其它应用程序关闭后再运行《特勤机甲队III》。最好在启动电脑后直接运行本游戏。

在游戏进行中，请把《特勤机甲队III》的光盘放入光驱中。游戏需要800 × 600的增强色（16位）以上的显示模式才能运行。

游戏一开始，首先出现标题画面，在标题画面上选择各种选项，才能真正进入游戏。

一、NEW GAME

《特勤机甲队III》的战役任务从这里开始。开场动画后，将进入作战方案画面，按鼠标右键可跳过开场动画。

二、DATA LOAD

从上次结束的地方继续进行游戏。选择“DATA LOAD”后，会出现您的存盘度，请从中选择您需要的继续游戏。

三、EXIT

结束《特勤机甲队III》。

第六章 游戏作战

开始游戏后会先出现作战画面。你现在应该先了解任务状况和内容，再实施作战立案。

一、作战画面



1. **任务名称**：显示任务的名称。

2. **作战地图**：作战的全部区域都包括在“作战地图”中。在“作战地图”上，部队、目标位置及作战部署情况都直观地标了出来。“作战地图”被划分为15 × 15共225个地区，包括目的地均占一格，在第九章会有详细说明。

3. **说明信息**：这里显示各种说明信息，对“作战地图”进行适当的解说。在需要各种说明的时候，可以从各种菜单中选择，在“作战地图”模式时也可以通过说明来了解情况。而且，在布置作战方案时，也可以了解到有关这个区域的必要情报。

4. **选单区域**：位于画面右下方，由情报阅览、作战计划和作战开始等按钮组成。情报阅览和作战计划等可以多次选择。

二、作战计划

（一）决定作战计划

按下“作战计划”的按钮后，就可以选择其中各个项目的按钮了。在《特勤

机甲队Ⅲ》中，大部分任务要从事先准备好的三个作战计划中选择一个来实施作战。根据作战不同，有可能只有一种方案，而没有其它的选择。在"作战计划α"、"作战计划β"、"作战计划γ"的按钮的左右两侧，有红条来表示现在选择的作战计划。如果按下其它作战计划的按钮，则表示你选择了其它作战计划。

（二）情报阅览

"状况"能了解任务发生的背景，对在作战中要使用哪种作战计划很有帮助，而且从中还可以了解到与作战有关的敌军和友军的情报。但是在设定上，显示的情报只是欧姆尼军所知道的，因此我们得到的情报很可能不完整。

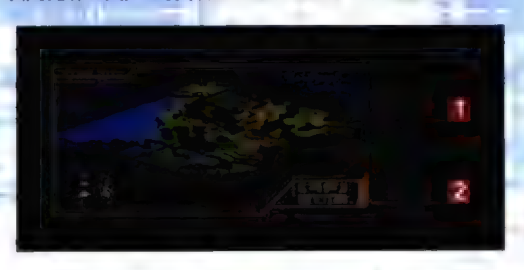
"目的"可以知道作战的具体目的以及如何成功进行作战。

"作战说明"可以显示你现在所选择的作战计划的内容。

"作战确认"可以观看现在选择的作战计划的行动、时间及各部队的行动时间表。

三、高低差地图

可以阅览作战地区的高低差地图，共有8个角度的视点。



1. 视角变动
2. 阅览结束

四、结束作战计划

按下"编成"钮会进入部队编成画面，若中止编成将返回作战计划界面而再一次变更作战方案。

按下"作战开始"钮，将实行现在设定的作战计划和部队编成内容进行作战，并进入战斗画面。

第七章 游戏部队编成

选定作战计划后，就该进行相应的部队编成了。所谓编成也就是配置行动小队的人员和装备的工作。以作战立案中给出的情报为基础，经过缜密的思考，然后拿出一套最佳的方案是迈向成功的第一步。

在《特勤机甲队Ⅲ》中最小的作战单位是小队，一支行动部队由若干小队组成，一个小队最多由三名队员组成。要编成一支部队，首先要将队员编入小队，然后再由小队组成一支部队。

另外，在有些必须要空降才能达到的地方需要我们将运输用的小队也编入同一支部队中，而这支小队也要根据所搭载的装甲步兵不同而作出相应的调整。

一、分类

(一) 部队分类

编成时的部队种类大致分为以下三种：

空降部队：以PLD为主力，以空降等方式与敌人直接交战。有必要把运送PLD的人员编入队伍。

支援车辆部队：在空降部队作战区域附近部署，根据空降部队的要求从远距离进行炮火支援的部队。有必要把运送支援车辆的人员编入队伍。

支援航空部队：由攻击机等不同的飞机等组成的航空部队，应空降部队的要求进行空中打击。

以上部队按作战目的的不同又细分为两部分，每一部分都可以作为一个独立的行动小队行动。编成时，小队要选择人员和装备，然后再将这些小队编成作战部队。

要变动小队编成，可在作战中选择小队一栏进行操作。

(二) 队员分类

队员可分为航空部队和陆战部队两种：

陆战部队：可驾驶PLD、支援车辆的是陆战部队队员。

航空部队：可驾驶飞机的是航空部队队员。

陆战部队队员无法驾驶飞机，而航空部队队员无法驾驶PLD、支援车辆等地面机动单位。在小队编成中，人物的属性（即陆、空）和官衔用白底黑字表示的是陆战部队，用蓝底黑字表示的是航空部队。在编成及配载武器时要注意人物的种类。

(三) 友军

由于剧情需要，有时会出现DoLLS以外的友军支援你。若在队员列表中出现部队标记，那就是友军的支援部队了。援军装备由电脑决定，不能更改。给予玩

家支援的包括支援车辆部队、空军运输部队和空中火力支援部队。如果有必要，请将他们编入自己的航空运输和空中火力支援部队。但也有无法编入行动小队的情况，这些友军支援部队在作战中将独自进行行动。

二、编成画面

（一）小队编成画面



1. 编成菜单

（1）小队编成：编入小队的人员的选择画面的切换。

（2）作战部队：参加作战的小队的选择画面的切换。

（3）部队构成：部队任务和编入小队人员的情报画面的切换。

2. 小队种类：有12个陆战小队和8个航空小队以及8个支援车辆小队可供选择。陆战小队方便地分为第一空降部队和第二空降部队。单击这里可以切换到第一、二空降部队、航空支援小队、支援车辆小队。

3. 小队标签：编入小队的队员一览。小队中军衔最高的队员即是队长。如果军衔一样，那么经验最丰富的队员是队长。

4. 小队构成队员列表：现在选择的小队中的人员列表（人物卡片）。

5. 能力值：用人员能力值的平均值来表示的小队的能力值。

（1）对地：对地武器修正（AG）

（2）对空：对空武器修正（AA）

（3）肉搏：肉搏战修正（CC）

（4）防御：防御修正（DF）

6. 小队菜单栏

(1) 除装：卸下全部装备。

(2) 小队解体：将已编入小队的队员，解散回“未编成人物列表”中去，装备到机体的武器此时已不能卸下了。

7. 菜单栏：请参照（八）的说明。

8. 未编成的人物列表，表示的是没有被编入小队的队员。如果显示不下，可以通过拖动滑动条来选择。

（二）人物卡片

这是表示各队员数值的人物卡片，有进行编入小队和进入武装选择画面的按钮，和个人详细情况的开关。



1. 人物头像：在未编成队员的头像上按下鼠标左键，不要放开，直至鼠标移至“小队组成队员列表”，然后松开左键，即将队员编入了小队。同样，拖动人物头像到“未编成人物列表”即可将队员撤离该小队。

2. 属性及军衔：表示队员的属性和军衔，白底黑字表示陆战部队，蓝底黑字表示航空部队。

3. 小队名称：编成小队的名称。

4. 人物姓名：人物的姓名。

5. 人物的能力值及技能：

AP：行动能力

AG：对地修正

CC：肉搏修正

AA：对空修正

DF：防御修正

SCO：侦察技能

ENG：工兵技能

COM：通讯技能

COV：隐蔽技能

反白显示的技能为人物已掌握的技能。点击这里可以显示人物详细资料。关于武器的性能、装备、人物的能力，在第八章有说明。

6. **驾驶兵器名称**：驾驶的兵器的名称。

7. **驾驶兵器装备状态**：

点击这里可以进入当前所选队员的武装选择画面。显示资料按其位置对应内容如下：

（1）装甲步兵

右肩武器		左肩武器
右手武器		左手武器
后备用品1	后备用品2	后备用品3
后备用品4	后备用品5	后备用品6

（2）航空兵器

武器栏位1武器	武器栏位2武器
武器栏位3武器	武器栏位4武器
武器栏位5武器	武器栏位6武器

（3）车辆

车载武器1	车载武器2	车载武器3

三、将人员编入小队

1. 首先要选择部队种类。点击表示部队种类处，就可以看到部队种类一览表，有第一空降部队、第二空降部队、航空支援部队、支援车辆部队四种供选择。点击部队种类框两边的三角，即可转换到这个部队。

2. 下一个是选择小队的编成，点击“小队标签”，被选择的“小队标签”即显示为高亮，表示为要编成的小队。将队员编入小队，就会在“小队构成队员列表”中显示出来。

3. 最后是要编入小队的人物的选择。在表示“未编成人物列表”中“人物卡片”的“人物头像”上点击左键不放，拖到“小队构成队员列表”的空白部分，然后松开鼠标，即可将队员编入小队。小队的构成方面，陆战小队最多3人，航空支援小队与支援车辆小队最多2人。如果想把小队队员换成“未编成人物列表”中的队员，将已编入小队的队员与未编入的队员交换即可。小队中的队员按军衔的等级从高到低排列。正因如此，队员的位置在小队内无法交换，在最上端的人物就是该小队的队长。

4. 人物角色分为陆战部队和航空部队两种。陆战部队的人物无法搭乘飞机，航空部队的人物无法搭乘PLD或车辆。编成及装备时请注意人物的类别。

四、从小队撤出队员

首先点击“小队标签”，选择要变更的小队。在“小队构成队员列表”中的队员的“人物头像”上按住鼠标左键，拖到“未编成的人列表”上松开。人物将从小队中被撤出，重新列在“未编成人物列表”上。

如果有5人以上的未编成队员，就会超出“未编成人物列表”一屏显示的范围，多出的人物就无法显示出来，请向下拖动滑动条来查询。

五、将小队编入部队

点击“编成菜单”的“作战部队”一项，就会在屏幕中央显示出“投入作战的部队列表”，同时转换到小队编入部队模式。“投入作战的部队列表”可以显示出各部队现在的小队编成情况。

根据任务的不同，有可能会出现编成部队中队员数量不足的情况。在哪些部队编入队员以及行动部队的取舍、选择也是保证任务成功的重要因素。

（一）投入作战部队列表和编成情况

空降部队

1. 空降部队代号

2. 空降部队任务

3. 运送现在这支空降部队所需要的“运输力”：



“运输能力”是一支部队所属的航空部队所拥有的运载能力的总和。运输PLD要求航空队有相当程度的运载能力，例如，装甲步兵每台需要1个单位的“运输力”，为了运输它们，飞机必须符合需要的搭载能力，例如，有运载能力为3个单位的运输机2架，执行空降任务，那么它就无法运载超过6架PLD的部队。如果搭载了超过“运输力”上限的兵器，那么作战就不会开始，就请各位换一下装备。



4. 运输部队实际所有的“运输力”

5. 小队列表：是被编入空降部队的小队一览。在这里可以进行小队的编入及撤出操作。

支援车辆部队

6. 支援车辆部队代号

7. 支援车辆部队任务

8. 运送现在这支支援车辆部队所需要的"运输力"：与空降部队一样。运送1辆支援车辆需要3个单位的"运输力"。请注意，攻击机不能用于运送支援车辆部队。

9. 运输部队实际所有的"运输力"

支援航空部队

10. 支援航空部队代号

11. 支援航空部队任务

12. 现在的编制数

13. 定员：战斗机可以编成行动集团。编成1机对应的定员为1人。定员人数不可以超过机数。

（二）编成部队的选择

点击"投入作战部队列表"，从中选择想要编成的部队。决定后"部队任务"下将出现"小队列表"。

（三）编成小队的选择和编入部队

下一步选择要编入的小队的属性及小队类别。点击表示小队类别的部分，将显示小队类别一览。点击想要编成的小队，即可决定小队类别。当然，按小队类别两边的三角键，也可以作出选择指令。

选择要编入部队的小队后，就开始编入。在想要编成的"小队标签"上按住鼠标左键，拖到"小队列表"上松开左键。选择的小队的"小队名"就被记到了"小队列表"中并编入了部队。可以编入部队的小队，最多可以有6个。

（四）小队驾驶兵器的原则

在把小队编入部队的时候，请注意队员驾驶的兵器。

虽说飞机驾驶员有能力驾驶所有种类的飞机，但是当她驾驶运输机时是无法将她配置在需要战斗机的支援航空部队里的。同样，陆战队员既可以操纵PLD又可以操纵支援车辆，但如果她坐在PLD中，也是配属到操纵支援车辆部队的。

为了改变这些人的配属情况，就要改变所驾驶的兵器。改变的方法在第八章中有详细说明。

（五）支援车辆运输小队的原则

支援车辆的运输小队根据驾驶运输机的队员不同而有不同的构成。请注意，攻击机不能运输支援车辆。

六、从部队中撤出小队

（一）选择撤出小队所在部队

在"投入作战部队列表"中点击小队所在的部队，这时在部队的"任务"下显示出"小队列表"。

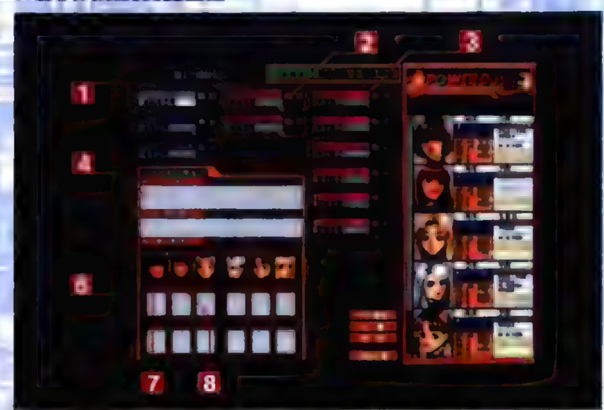
（二）从小队列表中撤消

在"小队列表"中点击要撤出的小队，将其拖到"投入作战部队列表"以外的地方松开鼠标。"小队列表"中的小队名被消除，也从部队中撤出了。

七、部队构成的浏览

可以确认编成部队的编成状态和任务内容。

（一）部队构成的阅览画面



1. **空降部队一览**：关于其表示内容，请参照"投入作战部队列表和编成情况"中的空降部队一节。

2. **支援车辆部队一览**：关于其表示内容，请参照"投入作战部队列表和编成情况"中的支援车辆部队一节。

3. **支援航空部队一览**：关于其表示内容，请参照"投入作战部队列表和编成情况"中的支援航空部队一节。

4. **任务**：显示被选部队的任务内容。

5. **必要装备**：如有作战必需的装备，就会显示其内容。

6. **部队构成**：显示被选部队的全体队员及搭乘兵器。

7. **人物头像**：显示被选择人物的头像。

8. **搭乘兵器**：显示被选择人物所搭乘的兵器。

（二）部队情报的确认

显示部队一览，分别用三种亮度表示。最亮的表示现在情报中所提到的部队，稍暗的是表示此次作战可能用到的部队，最暗的是表示此次作战不会用到的部队。

想看部队情报的时候，请选择部队一览，被选择部队的情报，都显示在"作战部队情报"中。但此次作战没有编制的部队不可以选择。

八、编成时的信息

（一）个人情报



可以看到队员的能力、技能等一览表。

操纵：显示是陆战部队还是航空部队的队员。"地"表示是陆战部队队员，"空"表示是航空部队队员。

编成：表示队员是否处在编成状态。"○"表示是已编成队员，"——"表示未编成队员。

行动、对地、对空、肉搏、防御：表示各种数值及修正值。

侦察、工兵、通讯、隐蔽：表示这些技能的有无。"○"表示拥有此种技能，"——"表示尚无此种技能。

坐机：表示所驾驶PLD的机种。

（二）人事

1. 人事命令

初期配置：将人事级别变更为默认值。选择"人事终了"就无法返回初始值了。

人事终了：决定人事变动后，返回"人事"选择的上一个画面。

人事中止：变更结果均无效，返回"人事"选择的上一个画面。

2. 军衔：表示军衔列表。

3. 人物头像1：表示队员目前所在的级别。

4. 人物头像2：显示“7. 个人情报”所选队员的头像。

5. 人物情报：显示“7. 个人情报”所选队员的情报。

6. 军衔：显示“7. 个人情报”所选队员的军衔、直至该队员可升级，会用不同颜色表示出来。

7. 个人情报：显示队员的能力、技能等的一览表。直接点击人物情报栏，就可以看见此栏以高亮显示人物头像、情报、军衔等。



人事界面可以变更队员的军衔。小队中军衔最高的队员就是该小队的小队长。军衔一旦升高，在编成小队时，成为队长的机会就会增加。小队长的能力高低可以左右这个小队自身的能力，所以由有实力的队员担任小队长，小队的实力会有一定的增强。如果要升级，就必须积累实战经验。

点击要升级的队员的“人物头像1”，拖到想升级的军衔的空白处松开鼠标升级。如果队员的经验值高于升级要求，即可升级。

点击要降级的队员的“人物头像1”，拖到想降级的军衔的空白处松开鼠标降级。降级与队员的经验值无关。

（三）系统

1.SAVE：储存游戏进度。

2.LOAD：读取游戏进度。

（四）作战计划

返回作战计划画面，用于确认情况、改变已经决定的作战计划等。

第八章 游戏武装变更

一、武装选择

点击"人物卡片"中"驾驶兵器装备状态"部分，转换到武装选择画面。

各兵器所能配备的武器由可设置装备的型号和数量决定。

飞机：有"STATION 1~6" 6种

支援车辆：有"WEAPON 1~3" 3种

装甲步兵：有"WEAPON 1~2（双肩）"、"RIGHT HAND（左手）"、"LEFT HAND（右手）"和"后备用品" 6种。

武器装备就是这样设计的，一个位置只能外挂规定数量的同种武器。将武器装备到某一位置，便会显示出该种武器的名称和性能。应该注意的是，上述外挂数对各种兵器来说都有一个界限，随着兵器的不同，这些也会发生变化。飞机虽有6个位置，但攻击机只能使用2个。有的型号的装甲步兵无法装备肩部武器。

二、队员状况

（一）搭乘队员状况显示



1. 队员选择：点击这里即可显示队员一览，可以变更已装备兵器的人物，一改变人物，已装备的兵器也会相应取消，这些全都由改变人物时的状态决定。
2. 队员头像
3. 队员姓名
4. 队员初始行动能力值
5. 修正后的行动能力值
6. 对地修正值
7. 对空修正值
8. 肉搏修正值
9. 防御修正值
10. 掌握技能情况

"〇"表示已掌握的技能，"×"表示尚未掌握的技能。

（二）队员能力

队员的能力在战斗中发挥着重要的作用（行动能力除外），数值越大越有利。各能力值会随着在战斗中所获得的经验值不同而增长。经验值减为0时，便升了一个等级。

以下是各能力值的意义，括号中的字母是在编成画面时所显示的缩写。

行动／行动修正（AP）：在战术地图中活动的各种单位，都会消耗队员的行动力。在战斗中可使用的行动力最大值就是修正后的行动力值。修正后的行动力值是队员行动力值加上搭乘机体的机动力再减去机体搭载武器的“行动负荷”总量所求得的。请考虑到武器的重量对行动力的影响。

对地修正（AG）：在用武器攻击敌方车辆等陆地兵器时，命中率会受到此项数值的影响。关系到所有兵种。

对空修正（AA）：攻击敌方飞机时，这项数值影响命中率。关系到所有兵种。

肉搏战修正（CC）：近距搏斗时，影响给对手造成的伤害。与装甲步兵驾驶员有关。

防御修正（DF）：在受到武器攻击时，影响到对敌攻击的回避率。关系到所有兵种。

侦察技能(SCO)：具备侦察技能的队员进行侦察时只需耗费一般侦察一半的行动力值。

通讯技能（COM）：具备通讯技能的队员请求支援时只需耗费一般请求支援一半的行动力值。

工兵技能（ENG）：具备工兵技能的队员执行安置炸弹、破坏工作等需要工兵能力的命令及搬运时只需耗费一般情况一半的行动力值。

隐蔽技能（COV）：具备隐蔽技能的队员进行隐蔽时只需耗费一般隐蔽一半的行动力值。

（三）人物变更

点击人物选择，就会显示出队员选择一览。点击想选择新武器的队员，就选择了这名队员，机体武器也都变为搭乘着所选的新队员。



1. 姓名：队员的姓名。

2. 操纵：显示是陆战部队还是航空部队的队员。"陆战"表示是陆战部队的队员，"航空"表示航空部队的队员。

3. 单位：搭乘机体的型号。

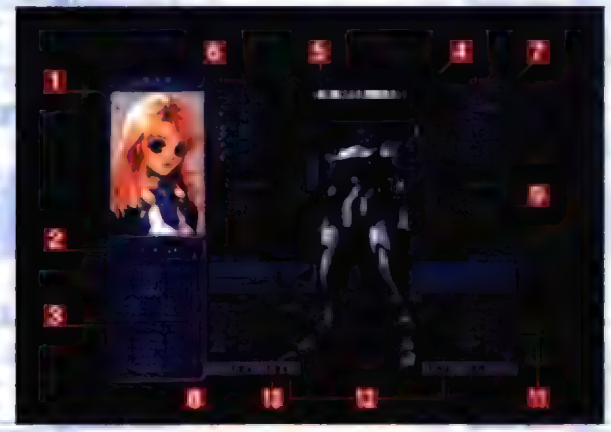
4. 所属：人物所属军种。

5. 部队：人物所属小队。若人物已编入小队，则显示该小队的名称。



三、装甲步兵的武装

(一) 武装选择



1. 人物头像
2. 人物情报
3. 搭乘机体情报
4. PLD 图像（根据肩部武器不同而略有变化）
5. PLD 名称及选择开关
6. 右肩武器性能及选择开关
7. 左肩武器性能及选择开关
8. 右腿武器后备用品内容及选择开关
9. 左腿武器后备用品内容及选择开关
10. 右手武器性能及选择开关
11. 左手武器性能及选择开关
12. 武装选择命令

（二）装甲步兵选择

按下武装选择画面内的“PLD名称及选择开关”，就会显示出可搭乘型号一览。点击其中一种，队员就会搭乘在那部机体中。



1.机体名称

2.对地防御力：对来自陆上武器攻击的防御力。

3.对空防御力：对来自空中武器攻击的防御力。

4.肉搏战能力：在肉搏战中的战斗能力。

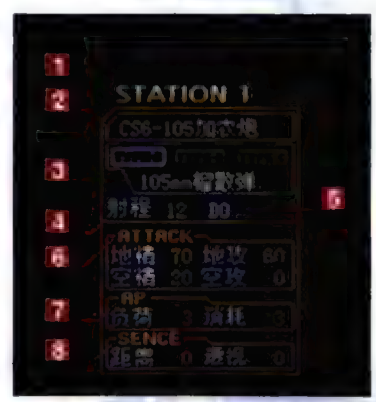
5.侦察行动实际可见的距离：在没有被森林等阻挡住视线的情况下，在侦察距离内的全部范围均为可见。详细内容请参照“第十四章”。

6.侦察透视力：表示在被森林等拦住视线的情况下的可视范围。详细内容请参照“第十四章”。

在游戏中，所有机体能力值均用0到100的数值来表示承受打击的耐久力。在选择机体时，全部机体的耐久力均为初始时的100。尽管原则上的每部机体的耐久力都是100，但受到同样的攻击后，受损程度却不同，这是由于机体本身的防御力存在差别造成的。

（三）肩部武器选择

点击表示武器的区域，即可进行双肩武器的变更，将出现“武器选择窗口”，请选择您想装备的武器。



有些武器可以使用不同的弹药，选择后在武器选择窗口中以TYPR-A的弹药装填状态表示武器的能力，要装填其它类型的弹药或更换弹夹，请更改状态。从“TYPE-A”、“TYPE-B”或“TYPE-C”中选择一个点击，即可更换成指定的弹药类型。弹药的种类根据武器不同而有所差异。

1.武器名称

2.弹夹类型、变更开关

3.装填弹药种类

4.射程

5. 武器类型

6. 攻击数据：

(1) 地精：对地攻击精度，在攻击陆上敌军目标时，影响命中率的数值。用**表示的武器，没有命中率。即使命中了，但与其它武器不同，对目标造成的损害为0，即没有攻击结果。

(2) 地攻：对地攻击力，在攻击陆上敌军目标时，影响损害度的数值。

(3) 空精：对空攻击精度，在攻击空中敌军时，影响命中率的数值。

(4) 空攻：对空攻击力，在攻击空中敌军目标时，影响损害度的数值。

7. 行动数据：

(1) 负荷：行动力负荷。如果装备重于机体的运载行动能力，因为武器的重量，会严重影响实际行动能力。

(2) 消耗：消耗行动力，攻击一次消耗的行动力。

8. 侦察数据：

(1) 距离：侦察距离修正值，在侦察行动中可以看到的距离的修正值。在没有森林等阻挡住视线的地方，可以看到侦察距离内所有的范围。详细内容请参照第十四章。

(2) 透视：侦察透视修正值，在侦察行动中，有森林等阻挡住视线的地方，目光可及的距离的修正值。详细内容请参照第十四章。

(四) 手持武器选择

点击表示武器的区域，即可进行双手武器的变更，将出现"武器选择窗口"，请选择您想装备的武器。

有些武器可以使用不同的弹药，选择后在武器选择窗口中以TYPR-A的弹药装填状态表示武器的能力，要装填其它类型的弹药或更换弹夹，请更改状态。从"TYPE-A"、"TYPE-B"或"TYPE-C"中选择一个点击，即可更换成指定的弹药类型。弹药的种类根据武器不同而有所差异。



1. 武器图像
2. 武器名称
3. 射程
4. 武器类型
5. 弹夹类型、变更开关
6. 装填弹药种类
7. 攻击数据
8. 行动数据
9. 侦察数据

（五）后备用品选择

点击表示后备用品的区域，即可进行后备用品的变更，将出现“装备选择窗口”，请选择您想装备的武器。



1. 后备用品名称

（六）武器选择窗口



1. 名称：武器名称。
2. 类型：武器简称。
3. 种别：表示攻击的种类及效果范围，请参照“六、武器类型”。
4. 射：射程。
5. 数：装弹数。
6. C：使用武器所必需的时间，这个时间越短，攻击间隔就越短。
7. 对地：表示“对地攻击力－对地精度”，它代表这种武器的能力，例如有效范围为R型的散弹炮等，起始精度为0，这并不是说无法命中，而是指命中后损害值从0到最大值都有可能。
8. 对空：表示“对空攻击力－对空精度”，它代表这种武器的能力。
9. 侦：对侦察用装备有意义，表示侦察距离。
10. 透：对侦察用装备有意义，表示侦察透视力。
11. 负：根据装备武器的不同，消耗的机体行动力值。
12. 消：攻击一次所消耗的行动力值。
13. 在：剩余装备的数量。

（七）装备选择窗口

在PLD的左右各有3个共6个装备后备用品的地方，两肩、两手不能装备弹药，只可装备固定武器，而在后备用品中，只能装备可设定有使用次数的消耗品。可装备在后备用品处的项目，可分为补充弹药和特殊装备两大类。



1. 名称：装备名称

2. 类型：装备简称。

3. 种别："弹药"表示为补充弹药，"装备"表示为特殊装备。

4. 射：如果有可以投掷的攻击用装备，其数值表示射程。

5. 数：如果携带的是后备用品表示使用次数，如果携带的是携带补充弹药则表示弹药数。

6. 地：如果装备了手榴弹一类的攻击用武器，其数值表示对地攻击能力，即攻击敌军陆上武器的威力。

7. 侦：在使用传感器、探测器时，表示侦察距离。

8. 透：在使用传感器、探测器时，表示侦察透视距离。

10. 负：根据装备的补充弹药或后备用品的不同，消耗的机体行动力值。

11. 消：使用一次所消耗的行动力值。

12. 携：对于可携带的装备用"○"表示。

13. 投：如果是"○"的话，说明是可以投掷的装备。

14. 在：剩余装备的数量。

选择后备用品后可以出现特殊装备的一览表，在那里可决定使用什么特殊装备。在选择了可以弹药的武器后，还会出现补充弹药的选择。特殊装备包括：

手榴弹：R攻击型散弹。

烟幕弹：R型烟雾弹。

高性能炸药：需要设置，对设置炸药的格子和相邻六格具有破坏效果。

干扰器：肉搏战时使用，可以提高使用者的能力。

加速器：在被M类武器攻击时使用，可以提高回避率。

金属箔条：作用同加速器，增加回避率比加速器小，可以多次使用。

雷达增幅器：使用后可以增加使用者的侦察范围。

探测器：可以发射到地图的任一格，进行侦察。

被动传感器：可以在敌人进入侦察范围时捕捉到目标。只有装备才有效。捕捉到敌人目标后，武器的行动力用红色表示。

四、飞机的武装

（一）武器选择

飞机武装的选择，基本上同PLD一样，点击表示武器性能的部分就可以进行武装更改。武器的性能、武器选择时的各种表格等，均和PLD相同，详细内容请参照PLD的武器更改。



1. 人物头像
2. 人物情报
3. 搭乘机体情报
4. 搭乘机体图像
5. 搭乘机体名称及选择开关
6. 武器栏位1武器性能
7. 武器栏位1武器图像
8. 武器栏位2武器性能
9. 武器栏位2武器图像
10. 武器栏位3武器性能
11. 武器栏位3武器图像
12. 武器栏位4武器性能
13. 武器栏位4武器图像
14. 武器栏位5武器性能
15. 武器栏位5武器图像
16. 武器栏位6武器性能
17. 武器栏位6武器图像
18. 武装选择命令

（二）飞机能力

飞机能力的数值基本上同PLD一样，但飞机的运载能力、速度是PLD所没有的数值。

1. **运载能力**：运输机和攻击机具有的数值。

（1）运输机：可运送6架装甲步兵或2辆车辆。

（2）攻击机：可运送2部装甲步兵。

2. **速度**：飞机在作战地图上的移动速度。

五、车辆的武装

（一）武器选择

车辆武装的选择，基本上同PLD一样，点击表示武器性能的部分就可以进行武装修改。武器的性能、武器选择时的各种表格等，均和PLD相同，详细内容请参照PLD的武器更改。



1. 人物头像
2. 人物情报
3. 搭乘机体情报
4. 搭乘机体图像
5. 搭乘机体名称及选择开关
6. 车载武器1武器性能
7. 车载武器1武器图像
8. 车载武器2武器性能
9. 车载武器2武器图像
10. 车载武器3武器性能
11. 车载武器3武器图像
12. 武装选择命令

（二）车辆能力

车辆能力的数值基本上同PLD一样，但车辆的速度是PLD所没有的数值。速度就是指车辆在作战地图上的移动速度。

六、武器类型

各武器对目标位置的影响范围是不一样的，例如装甲步兵用步枪只能攻击一格范围的一个目标，而火箭炮等武器则可进行大范围攻击，即使没有攻击到敌人所在的格子里（偏出一两格），也可以对敌人造成伤害。这种不同的攻击效果，用字母和数值表示，每个字母所代表的意义如下：

D*：直接瞄准敌人进行攻击的武器，在可直接看到敌方的范围内才可进行攻击。在有效射程内，由于有建筑物的遮挡不能瞄准，是无法攻击的。在主地图上会显示与射程和路线对应的格子，要选择在这些格内的敌军部队。*用数值显示，表示以攻击点为中心的攻击有效范围。D0只能攻击该格，D1型可同时攻击该格及周围6格。

R*：间接攻击兵器。可以跨越地形阻碍进行攻击。即使敌军不存在或在侦察范围以外，也可以实施攻击，从可以攻击的格子中选取即可。*用数值显示，表示武器的攻击范围。投掷用装备也属于此类。

M：导弹武器。可攻击在我军侦察范围内、自机6格以外的单个目标，特点是命中率、攻击力都很高。所有可攻击的敌军部队都做了标记，从这些部队中选择攻击对象即可。它可被有对空攻击力的D型武器拦截击落，如果使用了加速器或金属箔条也可以躲避它的攻击。

S：辅助装备。这不是战斗中使用的武器，是提升机体能力、对战斗很有帮助的装备。

七、武装选择命令

武装选择命令包括：

登录：将现在所选择的队员的武器配备方案登录到武器数据库中。最多可以登录10种方案。

取出：取出登录进武器数据库中的武器配备方案，作为现在所选择的队员的武器配备方案使用。

除装：让队员从PL中退出，并卸下所有装备的武器。

返回：使用的武器决定后，返回武器选择界面的前一个界面。

武器配备方案，对装甲步兵来说是指“机体+肩部武器+手持武器+后备装

第九章 游戏作战地图

部队编成结束后，就可以进入战斗的实施阶段了。运输部队在作战地图上移动到指定空降地点前，两军行动是在作战地图上进行的。



1. 任务名称
2. 作战地区地图
3. 我方部队
4. 部队情报

一、我方部队

我方的部队在作战地区地图上分别用0至19共20个数字来标识。这些标有数字的标志根据种类不同用不同的颜色来区分。

绿：表示陆战部队。

红：表示支援车辆部队。

蓝：表示战斗机组成的航空支援部队。

黄：表示由运输机、攻击机组成的运输部队。

如果有两支以上的部队重叠在一起时，可以交叉表示这些部队。

二、敌军部队

敌军部队在作战地区地图上分别用 A–Z 共 26 个字母表示。与我方部队一样也分别用 4 种颜色来标识部队种类。

三、部队情报

显示与部队有关的情报，用鼠标点击相应部队的情报，就会有一条线指向该部队，可以了解该部队所在位置。



1. 部队编号
2. 部队代号
3. 状态
4. 构成小队数
5. 部队种类
6. 详细阅览键

按下详细阅览键，就会显示一览表，其中包括这支部队的编成人员和小队的情报。

第十章 游戏战术地图

空降以后的操作，都将在战术地图上进行

一、战术地图窗口



1. 任务名称
2. 主画面
3. 现在时间
4. 经过时间
5. 资料窗口
6. 指令选项

二、主画面

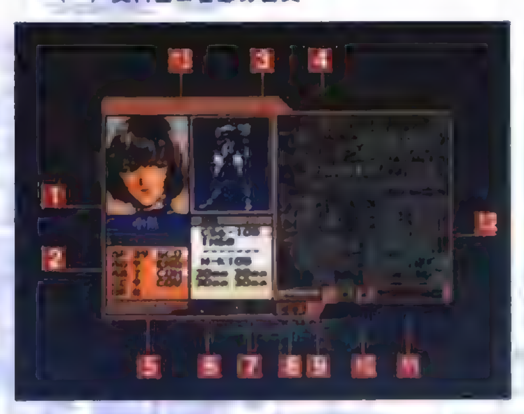
部队的移动、攻击指示等主要的战斗行动都在主画面进行。在画面的部队上单击右键，就可以对各个部队下达行动指令了。

三、资料窗口

在资料窗口的左侧，显示的是现在正在接受命令的部队及其驾驶员的数据，在向各部队下达命令时，有一个非常方便的开关。战斗地区的全景地图，也显示在资料窗口右侧。

拖住资料窗口左上的移动框移动，就可以移动到全景地图的任意位置。

(一) 资料窗口各部分含义



1 人物头像
2 人物状态
3 搭乘兵器图像
4 搭乘兵器装备情况
5 队员一览键
6 小队编成情况
7 队员顺序翻页键
8 资料窗口模式变更键
9 地图模式切换键
10 游戏进行和暂停键
11 游戏进程
12 全景地图
13 窗口移动键

(二) 队员一览

点击资料窗口中的"队员一览键",就可显示出人物、搭乘兵器所在地点及队员一览。

将鼠标指向队员一览,就可以显示出这名队员在地图上的位置。在队员上点击鼠标,可以让队员变成积极的状态,再点击就可以将队员定位于主地图的中心位置

(三) 队员顺序翻页

按下资料窗口中的"队员顺序翻页键",可以依次让主地图以登场队员为中心定。

(四) 资料窗口模式变更键

按下"资料窗口模式变更键",人物、搭乘兵器均使用简易显示,再按一下恢复原状态。

(五) 地图模式切换

按下资料窗口中的"地图模式切换键",地图模式就会切换成俯视图模式,这对于把握广阔区域的战况十分有利

(六) 游戏进行和暂停键

按下■游戏暂停,按下>游戏进行

(七) 全景地图

在全景地图中,主画面显示的区域以一个长方形框来表示。现在等待指令的队员的位置在十字线的中心。在全景地图上点击一下,主画面就会改成相应的区域。在全景地区上,友军部队用白色表示,被发现的敌方部队用红色表示。

四、指令选项

（一）作战

作战确认：可以确认此次作战的目的和胜利条件等。

撤退：中止现在正在进行的作战。撤退时如果没有满足使战役继续进行的条件，游戏就会结束。如果满足条件，则只是这次作战失败，而进入到下一个作战任务。

（二）部队表

部队列表：选择了部队列表，就会显示现在作战中的队员一览，在一览表中选中一个队员，她就会变为等待命令状态，同时定位在地图中央。

武器列表：选择了武器列表，就会显示出“机体一览”、“武器一览”和“装备一览”这几条检索，可以进行浏览。

（三）地图

高低差地图：显示高低差地图。

作战地图：在作战地图上，可以掌握在战术地图以外的敌军部队动向、友军部队状态等情况。

（四）系统

储存进度：保存当前的游戏进程。

读取进度：读取以前的游戏进度，继续上次的进程。

环境设定：设定游戏中的各种效果，详见第三章。

第十一章 游戏空降方法

当运输部队到达战术地图外时，就会显示在战斗地图上进行空降。左侧主画面上有运输部队的飞机时，飞机周围的格会被标出来。玩家可以移动运输机，将装甲步兵空降在任意地点。支援车辆等作战单位会自动空降在作战地图以外，不受玩家控制。

首先，让飞机移到想空降装甲步兵部队的位置。此时战术地图是用蜂窝格表示的，用鼠标点击移动目的地的格子即可。这样，飞机便会移动到指定位置。

飞机在移动中若进入敌人的对空武器火力范围，就有受攻击的可能。若飞机被击毁，下面的地形可以空降装甲步兵的话则装甲步兵会自动空降。若周围地形无法空降装甲步兵，则装甲步兵也会遭到破坏。

当飞机到达指定地点就可进行装甲步兵的空降了。空降过程是自动进行的。空降完毕后，飞机会返航，会进入下一支部队的空降过程。

当所有部队空降完毕后，就可以操纵装甲步兵展开战斗了。

第十二章 游戏进行顺序

游戏基本上是按时间连续进行的。全部行动都要为其设定必要的时间。然后，玩家可以控制部队行动，敌军部队的行动是在同一时间完成的。

空降和空中支援等行动，是在这个连续的时间的另一个回合中进行的。

一、空降

空降阶段，在游戏中会连续经过5个单位的时间，此时如果有空降部队到达作战地区，就会自动进行空降。

在空降阶段，如果游戏中连续的时间停止就可以进行空中攻击和装甲步兵的空降，但是在进行进攻时有可能会被敌方对空武器攻击。

二、空中支援

空中支援的发生与空降不同，在游戏的连续时间内什么时候都可以发生。也就是说，接受支援请求的战斗机，从待命空域到达战斗地区的时间，可以在游戏的连续时间中发生。

但是，实际进攻时，空中支援和空降一样，是在游戏中的连续时间停止时进行的。

在飞行员报告后，航空部队进入作战地图，到达目标地点进行轰炸，撤退。但是在到达目标地点之前有可能受到敌人的攻击而受伤，甚至坠毁。

三、战斗

战斗中的行动，全部要消耗行动力。行动力根据时间自动恢复，在给部队下达命令时如果没有行动力了，必须等到行动力恢复后才可下达命令。

第十三章　游戏战斗地图中的基本操作

在战斗中，玩家要向每一部PLD下达命令，让它们战斗。点击主画面上的部队，在资料窗口中就会显示出该机体和驾驶员的情报，这个部队会处于待命状态。点击部队按右键，就会显示出操作部队的命令菜单，这时就可以给部队下达命令。所有的行动中都会消耗队员的行动力。

一、地图中的标志表示



1. 表示部队的剩余行动力数值。

2. 表示部队的受损状况。

所有部队没有受到损坏时用100表示。一旦受到敌人攻击导致机体受损，HP就会减少。当减少到0点，这个单位就被破坏了。

3. 指示器： 带V标志的表示小队长，带■标志的表示小队队员。当队员可以执行命令时，属于这个小队的指示就会变绿，因此，点击部队时，指示器变绿的部队就会同时行动。

4. 状态显示器： 点击部队时，只会显示出正在待命的部队。此时显示的是接受命令的行动状态。状态有以下几种：

STANDBY：表示等待命令的待机状态。

H-MOVE：表示处于高速移动中。

N-MOVE：表示处于通常移动中。

S-MOVE：表示处于警戒移动中。

TARGET：表示接受攻击命令，准备射击中。

FIRE：表示正在攻击。

SENSE：表示正在侦察。

WAIT：表示行动力已经为0，等待恢复。

5. 部队状态： 在部队上部，由表示部队状况的对应字母组成：

H：表示处于隐蔽状况的部队。

S：表示由于移动装置受损而不能移动的状况。

二、主画面的地图

在地图上，部队的周围比较明亮，外侧较为灰暗。明亮的区域是我军的侦察范围，也就是视界。在此范围内如果有敌军存在，就会自动进行侦察直至发现敌军。

因为视线总是被遮蔽物或地形所挡住，所以并不是每一次都能看到相同的范围。有时看上去并没有遮蔽物，但是因为存在高地，也会影响视界。

从开始侦察到完成需要一定时间。因此，开始侦察行动的部队要将侦察范围反映到主画面上也需要一定时间。

而且，从我军的侦察范围内离开的敌军，在一定时间内也会显示在非侦察区域上。

三、下达给部队的命令

（一）小队命令和个别命令

用鼠标右键点击部队，会显示出这支部队的行动菜单，这样就可以向部队下达命令。

下达给部队的命令分为"小队命令"和"个别命令"。点击行动菜单最上部的小队和个别就可以在对小队指示和向单个部队下达命令之间切换。对小队下达的命令，不仅限于对小队长，也可以直接下达给每一个小队队员。根据命令的种类不同，小队之间可以分别执行不同的命令。

下达给部队的命令有以下几种：

高速移动	侦察
通常移动	隐蔽
警戒移动	支援请求　（只限于个别行动）
攻击	调查　　（只限于个别行动）
自动攻击	放弃机体　（只限于个别行动）
肉搏战	

（二）移动（高速移动、通常移动、警戒移动）

1. 移动的设定

移动根据种类不同而使速度、视界、发现敌人的概率和被敌人攻击时的回避率都存在差异。

点击命令，会在主画面上显示出格子，请点击目标格子确定。移动目的地的指定可以多次改动。在确定目的地后，按一下资料窗口上的游戏进行钮，就可以开始行动了。

在游戏进行中，在移动过程中点击部队，就会出现行动菜单。在此状态下，再下达给它移动以外的命令，它就会停止移动而根据新的命令行动。如果再次下达移动命令，原有的目的地将被取消，开始向新设定的目的地移动。

2. 小队的移动

作为小队命令，在命令移动时，这个部队所属的小队，会以相同的移动方式向相同的目的地开始移动。此时，在移动中以及在到达目的地后，小队会保持一定的阵形。因此，下达命令之后，部队到达目的地时所属某一小队的部队会在周围编成一个队形，这时移动完成，进入待机状态。

3. 移动消耗的行动力

作战单位移动多少格，就会消耗多少行动力。因此，进入下一格时如行动力不足，就必须等到行动力恢复后才能进入下一格。

4. 移动完成和命令的再次下达

移动完成后，会显示那支部队到达目的地的数据，并且在窗口上显示命令、地图位置、EXIT 三个菜单。

若选择命令，对部队下达新的命令，就要打开行动菜单。

若选择地图位置，那支部队就会处于地图的中心待命。

若选择EXIT，部队就会直接进入待命状态，进入待命状态的部队会自动搜索敌军。

（三）攻击

用装备的武器攻击敌人，弹药的变更也在这里进行。

1. 选择使用的武器

选择攻击，会出现一个所装备武器的一览表。在这个表中包括了投掷等一切能够使用的武器装备。请从一览表中选择所要使用的武器装备。按一下弹药名称，就会出现弹药变更菜单。

在显示武器选择菜单时，有些武器的名称和各项数值会用红色来显示，是由于缺少弹药或该装备被损坏而无法选择。

2. 弹药交换、变更

如果选择武器的弹药名，就能够进行弹药交换和变更。

弹药交换是将现在装填在武器中的弹药与其它的东西相交换。装填在武器中的弹药会被移到后备装备中。弹药交换只能选择可能的武器。

弹药变更是将现在装填在武器中的弹药废弃掉，选择新的弹药。与弹药交换相比，它消耗的行动力较少，但是会浪费现在装备的弹药。

3. 特定武器的攻击对象

选择武器后，接着选择该武器特定的攻击对象。特定武器的攻击对象，根据武器的类型和射程不同而不同。

4. 作为小队命令的攻击

选择作为小队命令的攻击时，处于待命状态的部队将用指定的武器对指定的敌人实施攻击，同属一小队的其它队员将会自动选择攻击武器，对作为小队命令的攻击对象进行攻击。还可以对特定的敌人进行集中攻击。

在使用小队命令进行攻击时，小队长的能力、小队的平均能力都会对攻击产生有利影响。

5. 攻击完成

攻击从接受命令开始，要经过确定目标、发射、有效攻击这三个阶段才算完成。在此期间需要一些时间来武装，行动力是在攻击之前被消耗的，此时如果没有射击所必要的行动力，就说明行动力亏损，经过一段时间，当行动力为0时就开始攻击行动了。

攻击完毕的部队进入待命状态，并开始侦察。

（四）自动攻击

自动攻击是指对我军侦察范围内的敌方部队自动进行攻击。攻击对象的选择，使用武器的选择全部都是自动完成的。

（五）肉搏战

肉搏战是一种不使用武器的特殊攻击方法。肉搏战将侦察内的敌方部队作为指定的攻击对象。在装备了干扰器并选定了攻击对象后，将会出现是否使用干扰器的选择菜单，如果使用干扰器，会有利于肉搏战。

（六）侦察

进行侦察，从接受命令到侦察结果反映在主画面上，需要一定的时间。如果作为小队命令选择侦察，则接受命令的小队的全体队员都会进行侦察。

（七）隐蔽

处于隐蔽状态的队员不容易被敌人发现。一选择“隐蔽”命令，部队就立刻进入隐蔽状态，隐蔽状态会持续到下次移动前。另外，在受到敌人攻击时，隐蔽状态会解除。

处于隐蔽状态的部队在主画面上用“H”标出。

（八）请求支援

与战术地图的支援部队联络，请求友军攻击。

选择此命令后，从显示在下方菜单中的可以接受请求支援的友军中选择一个，选择后确定使用武器和目标位置。在选择武器时用红色显示的武器不能选择。

经过规定的时间后，就开始支援攻击了。

(九) 调查

调查仅在特殊剧情中才有效。

(十) 机体放弃

机体放弃仅在特殊剧情中才有效。

四、装备的交给、放弃

点击资料窗口上的"搭乘兵器的装备情况"栏会出现装备情况的一览表。一览表中同时包括了选择装备的交给、放弃菜单。

一览表中出现的菜单既可选择装备，又可选择装备的交给、放弃。对于局部装备以外的装备可以交给其它部队。选择放弃，就是放弃装备，需要分配给此装备的行动负荷也就不需要了。

五、受损情况的表示

点击资料窗口上的搭乘武器图像部分，就打开了表示受损情况的窗口。各部位的受损情况以耐久力最大100为标准换算成数值表示出来。当某一部位的数值下降到0时，就表明该部位完全损坏了。

六、自动设定

点击资料窗口上的搭乘武器图像部分，可以打开在受损情况窗口最上边的部队行动的自动化设定窗口。

(一) 弹药装填

攻击行动完成装填弹药时，可以设定如果有补充弹药，是否进行自动使用补充弹药。

(二) 射击位置

选择作为小队命令的"攻击"命令时，实际接受命令队员以外的同一小队其她队员，在没有装备攻击指定对象所需射程的武器时，可以设定是否自动移动到可以射到目标的位置进行射击。

第十四章 游戏详细规则

一、时间的概念

游戏是在一个连续的时间中进行行动的，在游戏中的时间，用一定的单位来表示1秒，玩家可以从电脑中得知游戏中的时间。

在所有行动中，都要消耗这个行动所需要的时间单位，因此，从下达命令到接受命令的部队执行命令，在游戏中都需要一定的时间。部队的所有行动，都在同一时间内一起完成的。

二、行动力的消耗和恢复

所有的行动，都要消耗这个行动所需要的行动力，而且所有的行动消耗的行动力也不一样。

行动力可在一定时间内自动恢复一部分，处于待命状态的部队，因为不用消耗行动力，因此行动力会以一定的速度恢复。

与此相对，以移动中的部队为代表，即使这样连续消耗行动力，但它仍会在一定时间内以一定量恢复，行动力处于反复的消耗和恢复当中。

行动力在开始行动时，会按当初设定的各种行动而缓慢消耗，当行动力变成0时，就可以开始行动了。

三、移动

移动也要消耗行动力，根据移动设定路线要经过的地形，要依此进入相邻的格子中，长距离的移动也要一格一格地移动。

（一）移动和时间

地形的计算，根据行走难度决定，一般行动难的地形就要需要消耗大量时间单位，决定计算地形的行动难度有许多因素：

1. 武器的种类：举个简单的例子，飞机因为在天上飞而不受地形的影响。

2. 高低落差：在地图上，可以看见的相同的地形也会存在高低落差，在部队的视界中，看上去很平坦但有遮蔽物存在，那是因为那个地方比部队现所处的位置高。现在位置和目标位置之间存在高低落差时，为了移动必须要消耗更多的时间单位，而且还有可能无法移动。

3. 兵器状态：兵器的移动装置在受到攻击后，可能会受损，移动装置发生故障的部队将不能再移动。

移动有通常移动、高速移动、警戒移动三种方式，移动方式的不同，会影响移动中的侦察能力等。

(二) 移动和行动力

移动中所必需的行动力是根据计算在同一种地形上采用相同的消耗量。由于各种因素影响所消耗的行动力会发生变化。

(三) 移动方式

1. 通常移动：这是最一般的一种移动方式，在以某一速度移动的同时，还可以保持一定的侦察范围。

2. 高速移动：最快的、不需要移动计算的移动方式。是减小侦察范围、对周围的情况不加注意、直奔目的地的移动方式。用这种移动方式行动时若受到敌人的攻击，受损率会很高。

3. 警戒移动：对周围的情况十分注意的慎重移动方式。移动一个格就会进行普通的侦察行动。用这种移动方式进行时若受到敌人的攻击，受损率很低。

四、侦察

为发现敌机要进行"侦察"。首先要决定侦察范围，对范围内是否存在敌军进行判断，然后输出结果。部队在命令执行完毕，处于待命状态时，会自动进行侦察行动。在执行"侦察"命令时，就没有这种限制。侦察范围由侦察距离和侦察透视力这两个因素决定。

(一) 绝对侦察范围

不论是什么型号的部队，临近的两格以内不受各种侦察条件的约束，无条件侦察成功，称为绝对侦察范围。

(二) 侦察距离

侦察距离用侦察格数表示。在没有隐蔽物的场所，侦察距离主要由以下要素决定：

1. 机体、装备侦察距离：队员和她驾驶的机体侦察距离的总和，是侦察距离的基本数值。

2. 部队状态：在部队移动的时候，会有与各种移动方式对应的侦察距离。

(三) 侦察透视力

侦察透视力是指部队发现遮蔽物附近敌军的能力。侦察透视力与侦察距离一样都表现为部队的数值。例如，在侦察视线上有森林，在这里就要消耗1个单位的侦察透视力。如果还有剩余的侦察透视力，在剩余值所规定的范围内敌人还可以被侦察到。这样会一点一点地消耗侦察透视力，当变成0时就不能再对遮蔽物后的敌人进行侦察了。队员和她驾驶的机体侦察透视力的总和，便是侦察透视力的基本数值。

（四）飞行地

在进行侦察时，画面上视力可及的直线地点看上去是在侦察范围内，但是并没有进入侦察范围，这样的情况是存在的。周围的格都在侦察范围里，但没有进入侦察范围的格会使其它格都不在侦察范围里，这种格在侦察中被称为“飞行地”现象。这是因为到对象格的侦察线上，受到有遮蔽效果的格子的影响。

（五）侦察成功与否

以上这些因素决定后的侦察范围的下一个问题是，在侦察范围内的敌人被发现的可能性。决定这一点的要素，有以下几点：

1.地形：在地形中有使部队产生隐蔽效果的地形或如果使用了烟雾弹，侦察准确度随之变小。

2.部队状态：在通常移动和高速移动中，侦察范围内除了处于隐蔽地形的敌人都可以被发现，但如果是拥有某种程度隐蔽值的敌人是无法发现的。隐蔽值和地形的隐蔽作用相同，但当座机处于隐蔽状态且又处于隐蔽地形，其效果可能达到两倍以上。在警戒移动时，每移动一格都会进行普通的侦察行动。与进行侦察一样，侦察范围内的全部敌军部队都可以被发现。

下达侦察命令后，可以发现侦察范围内的全部敌军。

（六）高低差地点的视线

视界的判断，首先要比侦察主体的高度高2，这样才能模拟PLD的正确视线，通常误差值的高低差是1，如果站在比侦察对象高1的地形上，那么可以看到全部的侦察对象。如果在比侦察对象高2的地形上，视线处于和地平线同一平面上，Ш外侧的侦察对象首先从所有侦察对象中被排除。

（七）对空攻击

在敌人的航空支援阶段，对在地图上的入侵的敌方战斗机，玩家可进行对空攻击，一支部队只能进行一次对空攻击，要实施对空攻击，必须遵循以下条件：

1.我方队员发现敌人。

2.有针对此机尚未进行对空攻击的我方队员。

3.这支我方部队装备有对空攻击武器，并且此武器可以使用。

另外，与玩家一样，敌军部队也可以对玩家的空降部队和空中支援部队进行对空攻击。

（八）对空防御攻击

部队在受到导弹类武器攻击时，可以实施拦截性质的对空防御攻击，但只能被攻击目标部队实行一次，部队装备了可对空射击的D型武器并且可以使用，是实行此种攻击的条件。

在对空防御攻击拦截失败时，如果装备了加速器或金属箔条，也可进行自动回避。

五、攻击

(一) 所需时间和行动力

攻击和移动同样要消耗行动力，这是根据对各种装备的设定决定的。从攻击命令开始，到部队实施射击行动，再到攻击效果反馈回来，都需要一定时间。在极端的场合，作为攻击对象的部队，在执行攻击命令的部队的攻击行动完毕之前便被其它部队的攻击消灭了，指定部队仍会对已经不存在敌方部队的格继续攻击。攻击所必需的行动力，也是由装备决定的。

(二) 命中判断

使用武器攻击，首先要判断在攻击过程中有没有受到什么东西的影响，命中以后的受损情况会反应出来。决定命中的有以下的要素：

1. **部队状态**：根据移动方式的不同，命中率会产生差异。处于隐藏状态的部队中弹的可能性比其它状态时要小。
2. **弹头穿甲效果**：请参照后面的"(二) 类型和对象类别效果表"。
3. **射程修正**：攻击对象距离越短命中率越高。
4. **高度差**：在与攻击目标存在高度差时，从高向低攻击容易命中，而从低向高攻击难以命中。
5. **人物的攻击修正**：攻击修正值越高越容易命中。但导弹类武器不受攻击修正值影响。
6. **武器管制状态**：在武器管制部分发生故障时，命中率会显著降低，导弹类武器特别受此影响。
7. **使用装备的命中率**：使用装备的命中率越高越易命中。
8. **人物的防御修正**：目标的防御修正值越高越不容易命中。

(三) 机体损伤

被攻击命中时，爆炸威力对机体的损害会从机体的耐久力中减少。要是击中了特别的装备，会对装备的状态造成严重影响。损伤由以下几个要素决定：

1. **武器的攻击力**：越高对目标造成的伤害越大。
2. **目标的对空／对地防御力**：越高受到的损失就越小。

受到损害后，当耐久力变为0时，机体就被完全破坏了，会从地图上消失。

(四) 装备损伤

装备的损伤也同样由耐久力、攻击力、防御力决定，耐久力是首先影响损伤程度的。为了减少损伤，各装备都尽量避免被直接命中。人物的防御修正值越高，损伤就向更多的装备分散。这样，人物就有更多的机会幸存下来。只是这样一来，所有装备的耐久力都会减少，耐久力变为0时，这件装备就会出现故障，从而不

能再被使用。会受到损伤的装备有以下几种情况：

1. **装备的损伤：**

PLD的双肩、两手和6个后备装备最多可以装备10件装备，这些装备都可能会损伤。两肩、两手上装备的武器，在发生故障时便不能再攻击了，传感器也会失去效用，攻击时在武器选择菜单中状态栏内用“×”表示发生故障的武器。后备装备中的“投掷”、“侦察”一类的装备故障时会不起作用。可以交换的装备在发生故障时也会无法进行交换。

2. **移动装置的损伤**

PLD的移动装置有左右两个，移动装置受损耐久力便会减少，当变为0时，这个移动装置就被完全破坏了。只要有一侧的移动装置被破坏，此单位就失去了行动能力。

而且，因为后备装备在左右移动装置的大腿部，当一侧的移动装置被破坏，该侧后备装备内的所有装备均不能再使用

3. **两手的损伤：**

两手，即左右的手持武器处可能会受损，当有一侧的手持武器处受损时，该侧的手持武器也会同时损坏。

4. **侦察装置的损伤：**

当侦察装置发生故障时，机体就失去了侦察能力，侦察范围只限于绝对侦察范围了。不过如果用装备侦察，即使机体的侦察部分有故障，侦察装备也不会受到影响。

（五）肉搏战

肉搏战是一种不使用武器的特殊战斗方式。使用肉搏战，要移动到与敌方部队相邻的格内，然后再徒手攻击

肉搏战的条件，是敌部队在侦察范围内，如果作为攻击对象的敌方部队不在己方所在位置的相邻格内，那么部队首先要用徒步高速移动的方法移动到指定的敌方部队周围的格内，然后再进行肉搏战

在肉搏战中，双方都会受到伤害，伤害因素由部队的肉搏战能力决定，能力越高对目标的损伤越大。

六、后备装备和弹药类型

（一）类型

所有武器均可以发射弹头，其攻击效果是由弹头类型决定的。即使是不能更换弹药的武器，也可以使用不同类型的弹头。而且除武器弹药以外，后备装备也有许多类型。后备装备及弹头的类型有以下几种：

BMB：炸弹
GND：子榴弹
RCT：散弹
FRG：火箭弹
BLT：普通弹（子弹）
SAP：高速弹（子弹）
AAP：穿甲弹
PSNS：被动传感器
MIS：导弹
SMK：烟雾弹
PRB：探测器
SNS：雷达增幅器
STN：干扰器
DCY：加速器
MIN：地雷
EXP：炸药

（二）类型和对象类别效果表

不同类型的弹头对命中修正和损伤修正的效果也不同，这种有效性基本上是由对手的类别决定的。对手有装甲步兵、重型装甲车辆、轻型装甲车辆、飞机、直升飞机5种，以下是类型和对象类别效果图：

表中项目为：命中修正／损伤修正

	BMB	GND	RCT	FRG	BLT	SAP	AAP	MIS	SMK	PRB	SNS	STN	DCY	EXP	MIN
装甲步兵	高/不	高/不	高/不	低/普	普/普	普/普	[illegible]/轻	普/普	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	必/不	必/不
重型装甲车辆	必/不	必/不	必/不	普/[illegible]	高/[illegible]	高/普	普/[illegible]	高/[illegible]	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	必/不	必/不
轻型装甲车辆	必/不	必/不	必/不	普/[illegible]	高/普	高/[illegible]	普/[illegible]	高/[illegible]	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	必/不	必/不
飞机	—/—	—/—	—/—	[illegible]/[illegible]	[illegible]/[illegible]	[illegible]/[illegible]	[illegible]/[illegible]	[illegible]/[illegible]	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—
直升机	—/—	—/—	—/—	[illegible]/[illegible]	[illegible]/[illegible]	[illegible]/[illegible]	[illegible]/[illegible]	[illegible]/[illegible]	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—	—/—

1 命中修正

	系数	
难	难命中	命中率的精度降得极低
低	低命中	命中率的精度降低少许
普	普通	所装备性能的精度
高	高命中	命中率的精度增加少许
必	必中	以98%的精度命中

2 损伤修正

	系数	
微	微损害	造成四分之一程度的损伤
轻	轻损害	造成二分之一程度的损伤
普	普通	所装备性能上的损伤
激	高损害	造成1倍以上的损伤
不	不确定	损伤值为0到所装备性能的数值中的任何一个

（三）攻击用以外的类型

在类型和对象类别效果表上没有写出的装备也是有的，根据类型不同，对于类别不同会有不同的效果。其它非攻击用的辅助装备还有以下几种

1 烟雾弹（SMK）：用来发生烟雾的武器。烟雾可以阻碍敌人的视线，增加隐蔽效果。如果发生在相对手之间的地方，会妨碍需要瞄准的直射武器（D型）的攻击。烟雾可以在同一格内使用多次，此时效果更为明显。有烟雾的格子可以提高隐蔽效果，在有烟雾的格子内移动，需要耗费更多的行动力。可以在敌人周围施放烟雾可以减缓敌人的移动速度

2. 探测器（PRB）：可以发射探测器至任何地区，数回合内可支持侦察功能。

3. 雷达增幅器（SNS）：以使用位置为中心增加使用者的侦察范围

4 干扰器（STN）：在肉搏中降低敌人的战斗力

5. 加速器（DCY）：使用后可以回避M类武器的攻击。

6. 金属箔条（CHA）：作用同加速器，性能比加速器稍差，但可以多次使用。

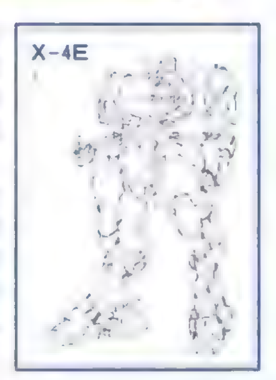
7 被动传感器（PSNS）：可以确认自己是否处于敌人侦察范围内，在有效范围内，被敌人发现时行动力用红色表示。

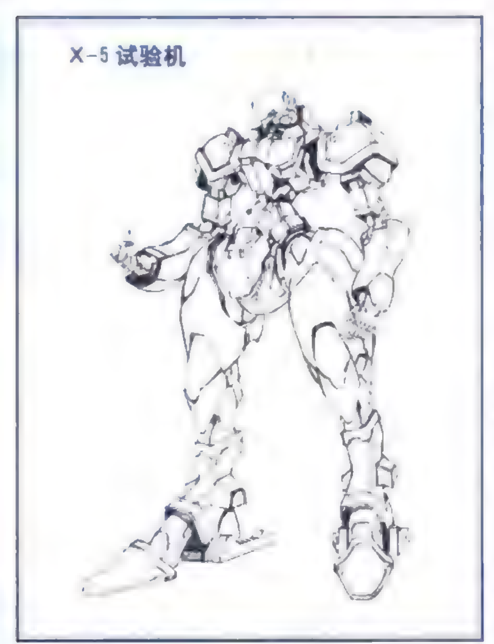
第十五章 兵器设定

X-5

在2543年发生的吉亚十动乱中发挥了重要作用的是X-4系列。但是对其最终改良型X-4S这样高性能的PLD来说，制造和维护都要花费巨额资金。正因如此，在战后大幅削减陆上兵器时期，X-4S的简化版X-4E成了陆军部队的主力。

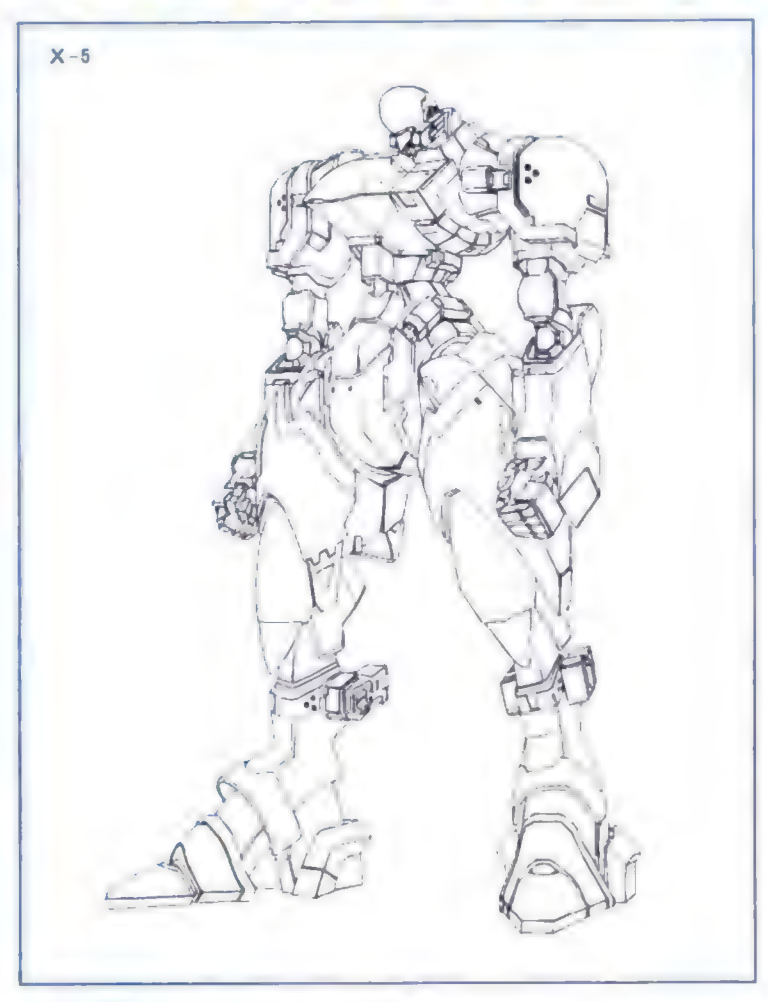
以后又经过了无数次改良，X-4系列的生产一直在继续。在最初型的PLD登场80年后的2620年，继承X-4系列基本设计思想的新一代PLD的开发工作正式开始了。但由于预算的削减，开发计划的实施比预定大幅度推迟，直至开战时的2641年X-5才完成。



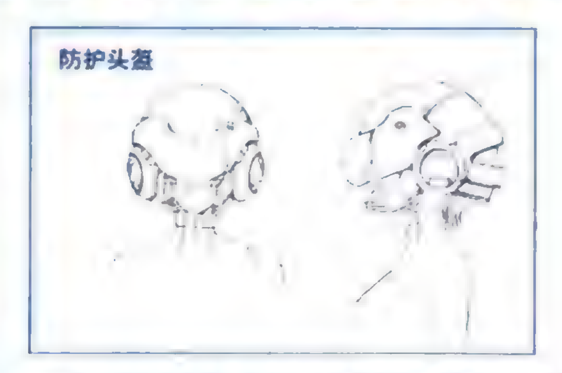


虽然沿袭了X-4系列的设计思想，但X-5已经变的细巧了许多，上半身明显浑圆。驾驶仓还在胸部，但体积大了许多。

在X-5型的开发中采用了新型的操纵系统，改良的仿人体肌肉形态的加强型输出驱动系统以及新开发的高粘度陶瓷材料复合装甲。

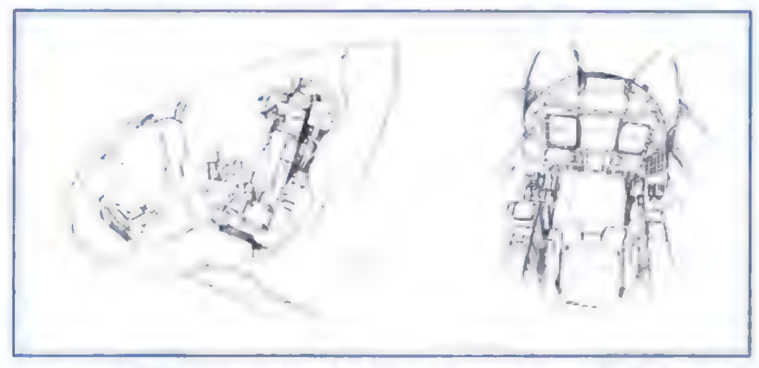


X-5型十分重视生产性，与X-4型的最终改造型X-4E6相比下降了70%。而且保留了在长期使用中可对其进行不断完善、改造的能力。重量减轻了，但保持着高输出的驱动系统，从而使其基本性能又有所上升。操纵系统的全面改造使没有经过训练的人也可轻松操纵。

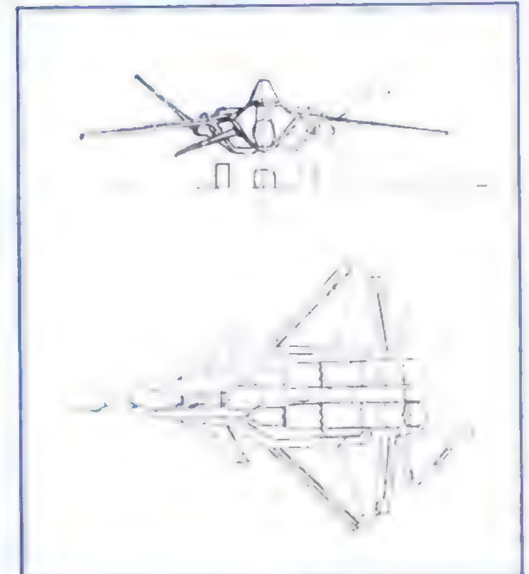

防护头盔

X-5型中变化最大的就是其操作系统。驾驶员装备了装有网膜投影装置的防护头盔，将视野及机体情报等直接输入大脑。操纵者还可以用老式的脚踏板及操纵杆对机体发出命令，而且声音、视线的移动、脉搏等生物信息也是操纵PLD的一种方式。这得益于超并列型人工大脑的进化，语言、图像识别能力的提高。由照相机等设备从机体外部得到的情报首先经人工大脑处理，把敌军、友军的位置等合成实际图像传达给操纵者，然后操纵者根据情报决定下一步行动，用声音向机体下达指示。人工大脑具有很高的语言识别能力，即使那时的语言十分抽象，机体也很少会不根据操作者的意图而自行行动。但在需要像生物反射运动这样的即时性行动时，就要使用比声音稍有落后的脚踏板及操纵杆了。

在X-5型的操纵系统中，装备在机体上的可以缩短人工大脑和操纵者大脑传输距离的“主眼”系统也正在开发。

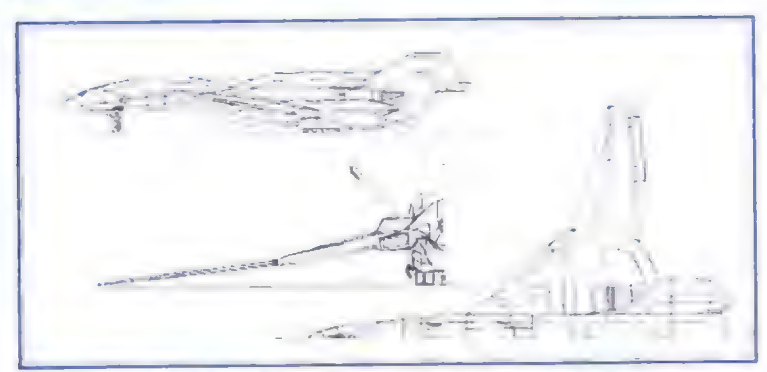


网膜投影装置的采用，使以往的各种传输系统变得不再重要，但为了防备不测，仍然保留了这些系统。



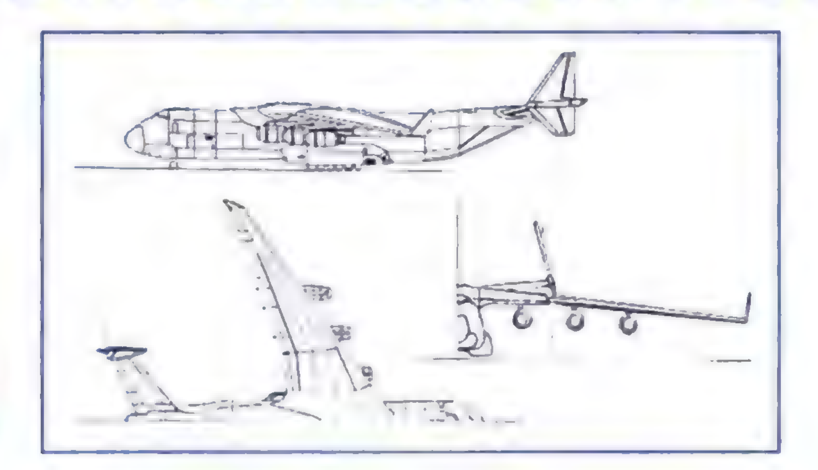
F-261G战斗机

F-261G采用了F-241系列的改良机体，尽管实验机已经进行了20多年的试飞，但是为了隐敝性和运动性的平衡，这种飞机的试飞还在继续进行



AC-157高速战术运输机

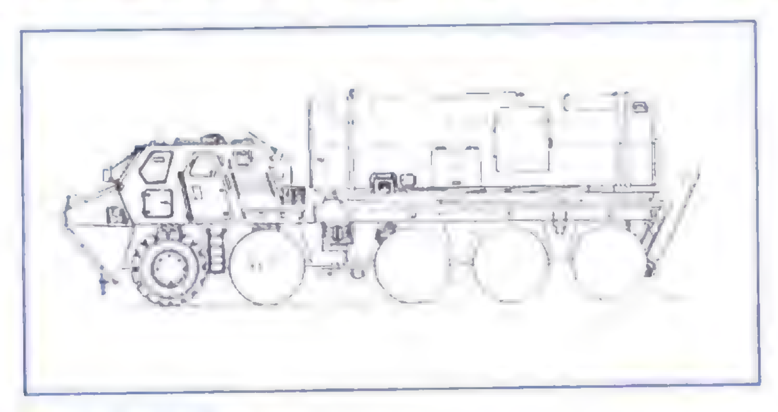
可变翼和矢量转向尾喷管的应用实现了持续高速巡航的高STOL性，但是因为机体太大，生产和使用费用高昂，所以装备数量不多。



C-637 大型战略运输机

这是欧姆尼军最大的飞机，可轻松完成满载装备的2个PLD小队的运输工作。本来是为运输大部队的兵力而开发的，但是因为可靠性及生存力都很高，所以就被用于PLD的空降作战了。

对比图



M-6RS 自行火箭炮

在轮式装甲车的车种统一计划中诞生的M6系列的车体上搭载了经过实战考验的改造过的M151系列火箭，与独立战争时代M151相比，在最高时速、越野性、装甲防护等方面均有所加强。



第十六章 装备资料

欧姆尼军装甲步兵



X5 装甲步兵

X5C 装甲攻击步兵



X5R 装甲侦察步兵



X5+ 装甲步兵


装甲攻击步兵

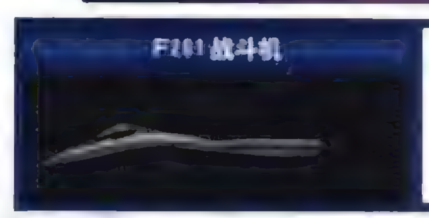

X5RR 装甲侦察步兵


X56 装甲步兵

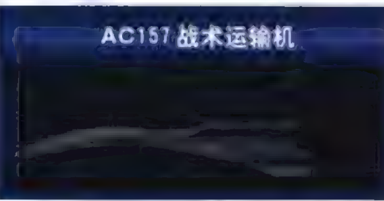


欧姆尼军空中支援兵器

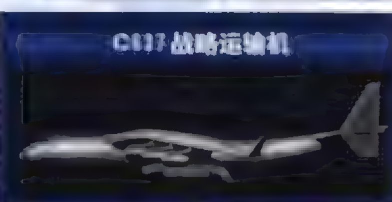
F201 战斗机



AC157 战术运输机



C637 战略运输机



欧姆尼军地面支援兵器

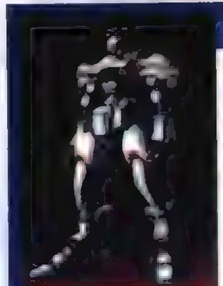
M6RS 自走火箭炮





萨费尔特军装甲步兵

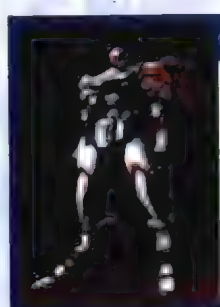
Xa2 装甲步兵



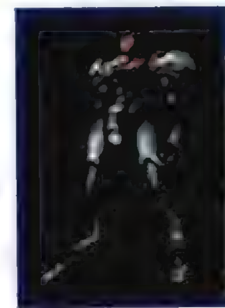
Xa2C 装甲攻击步兵



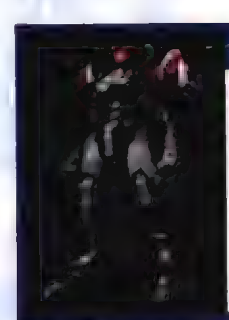
Xa2R 装甲侦察步兵



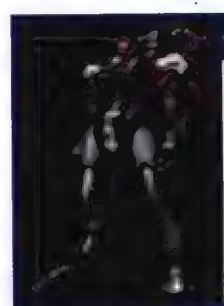
Xa2P 装甲步兵



Xa2PC 装甲攻击步兵

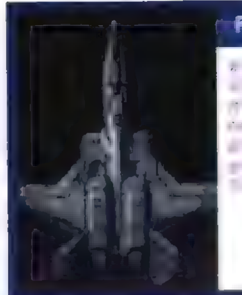


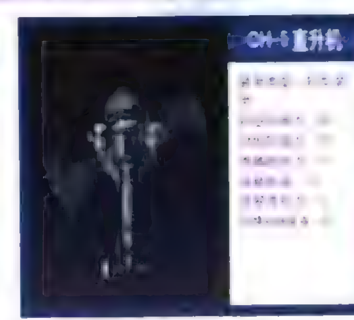
Xa2PR 装甲侦察步兵





萨费尔特军空中支援兵种







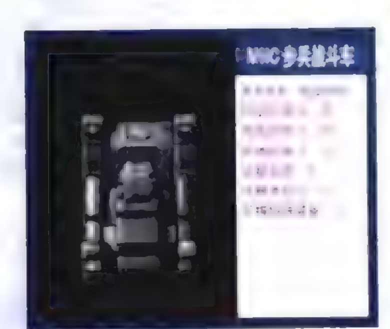
萨费尔特军地面支援兵器







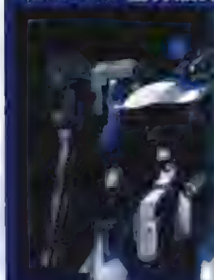






欧姆尼军装甲步兵肩部武器

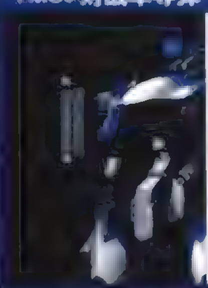
GS5-35A 雷神散弹炮



GS4-[illegible]C 雷神散弹炮

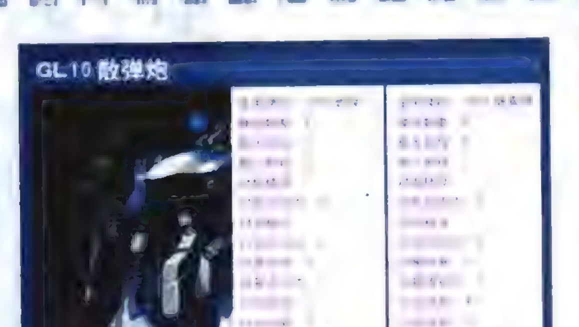


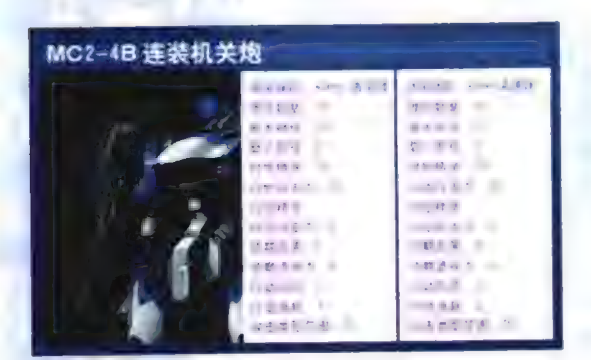
TMS8 对战车导弹

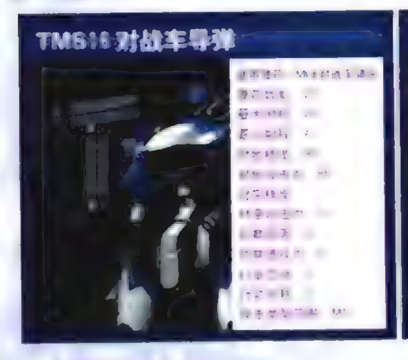


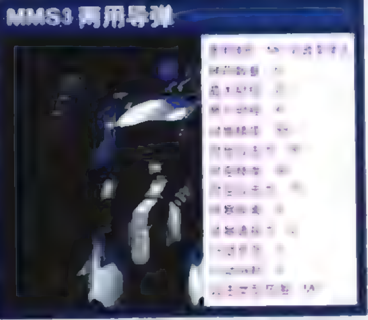
GL12 散弹炮




GL10 散弹炮


MC2-4B 连装机关炮

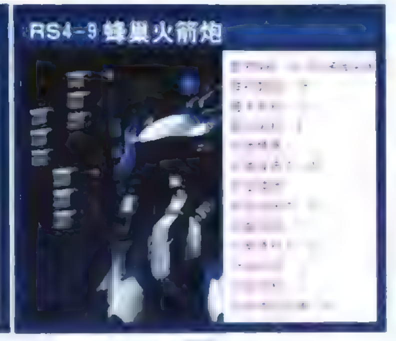

对战车导弹


两用导弹

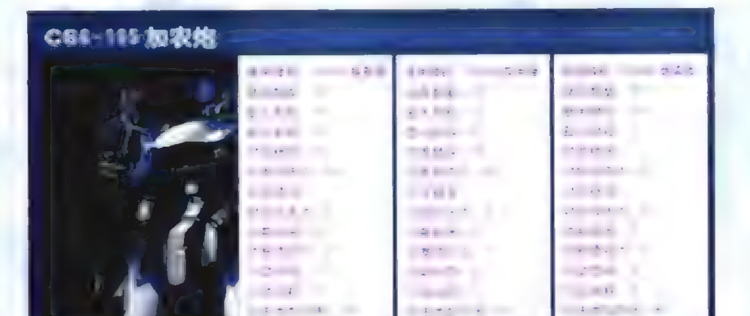
MMG6 速射两用导弹



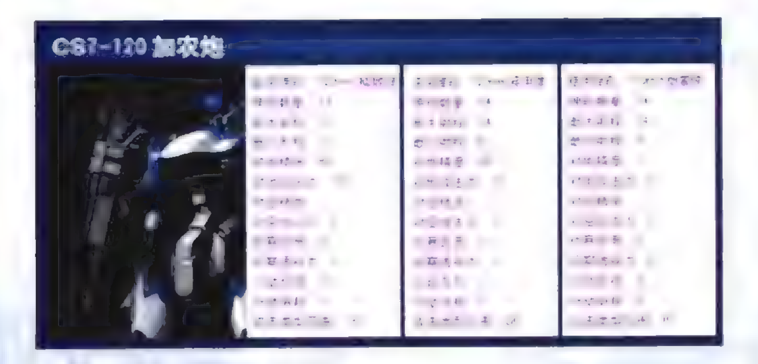
RS4-9 蜂巢火箭炮



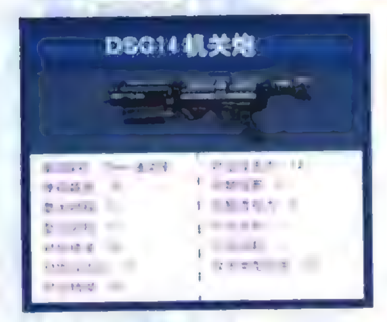
CG6-105 加农炮

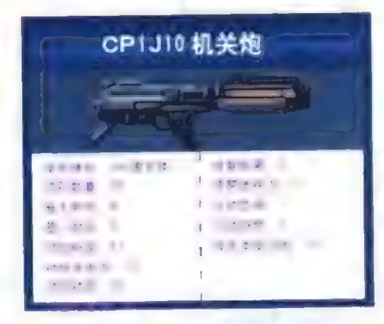


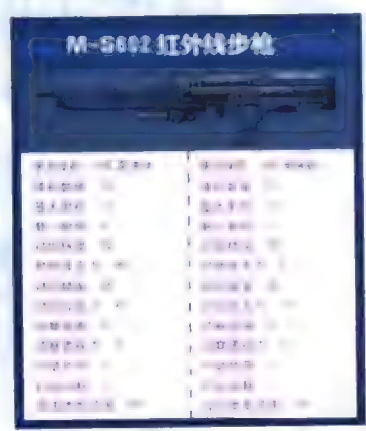
CG7-120 加农炮



欧姆尼军装甲步兵携带武器





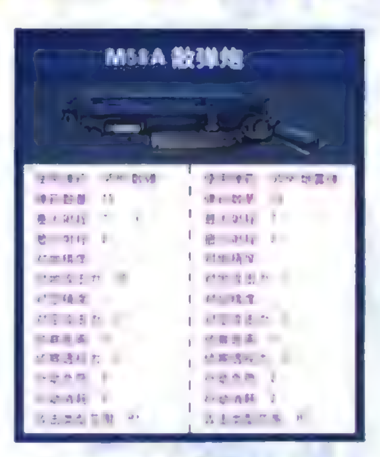






M9A 雷神散弹炮

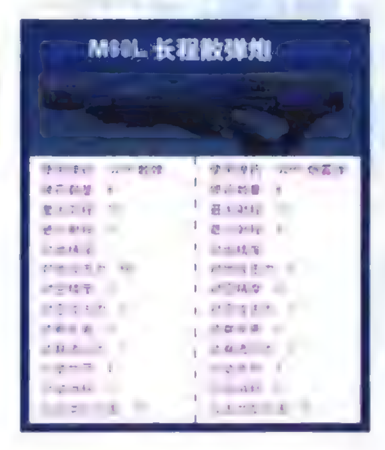
[illegible]



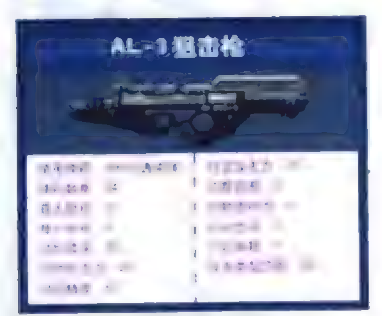
[illegible]

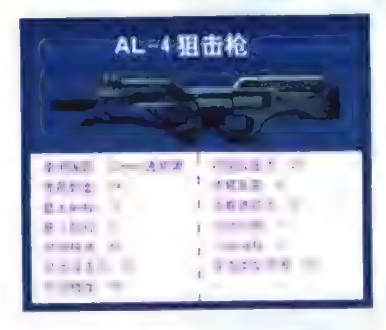


[illegible]

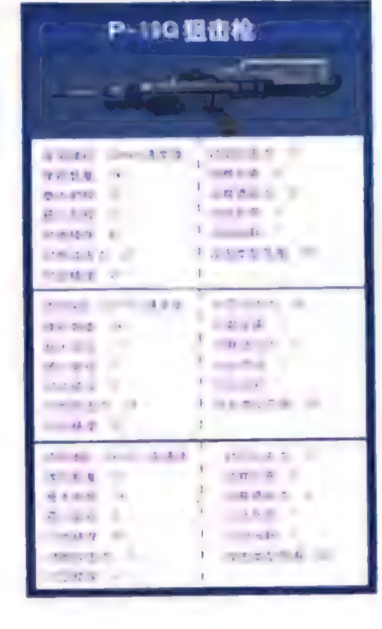


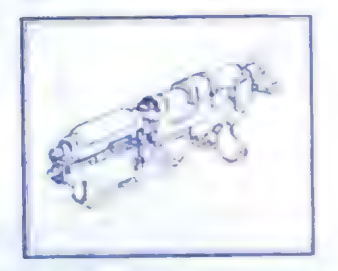
[illegible]

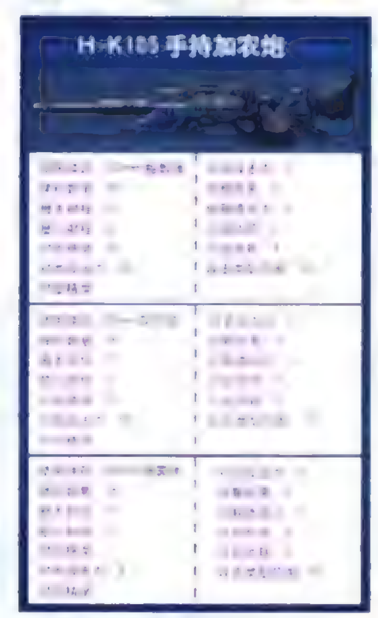



AL-4 狙击枪









双手用武器

H-K120 手持加农炮

双手用武器





欧姆尼军装甲步兵后备用品

DD5 手榴弹

DD6 手榴弹

DD5 烟雾弹

DD6 烟雾弹

T-X58 高性能炸药

SX5 干扰器

SX6 干扰器

DM5 加速器

DM6 加速器

C55 金属焰条

SC38 雷达增幅器

SC39 雷达增幅器

SCR10 探测器

SCR11 探测器

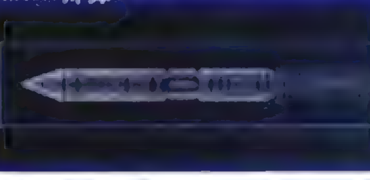
LE300 被动传感器

欧姆尼军空中支援兵器用武器

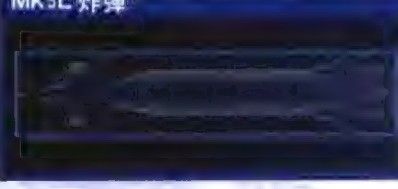
Mk2L5 炸弹



MK5R 炸弹

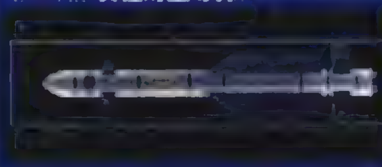


MK5L 炸弹

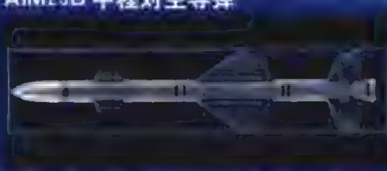




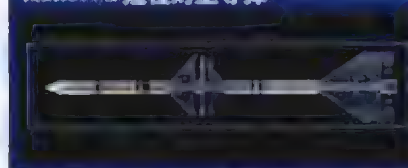
AIM36C 长程对空导弹



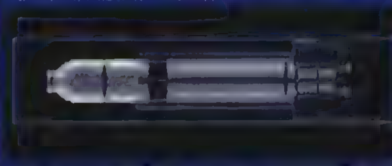
AIM23B 中程对空导弹



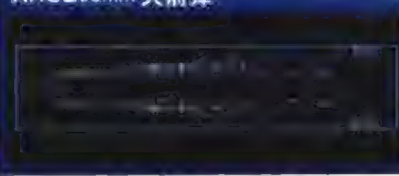
AIM611G 短程对空导弹



ARCL [illegible]mm 火箭弹



ARCL 60mm 火箭弹



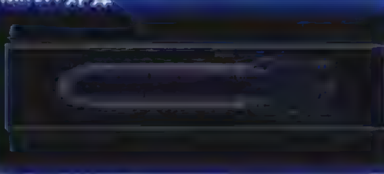
TMS18 对战车导弹



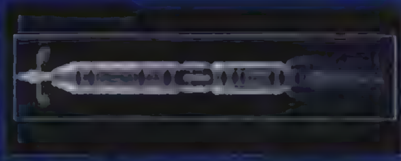
TMS10 对战车导弹



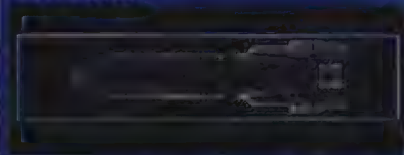
Mk2R 炸弹



Mk2L 炸弹



Mk2R5 炸弹



欧姆尼军地面支援兵器用武器

R250mm 火箭弹

R250mm 烟幕火箭弹

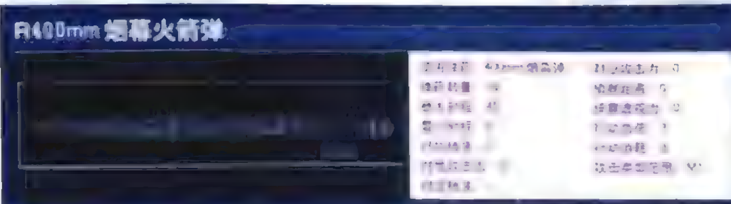
R320mm 火箭弹

R320mm 烟幕火箭弹

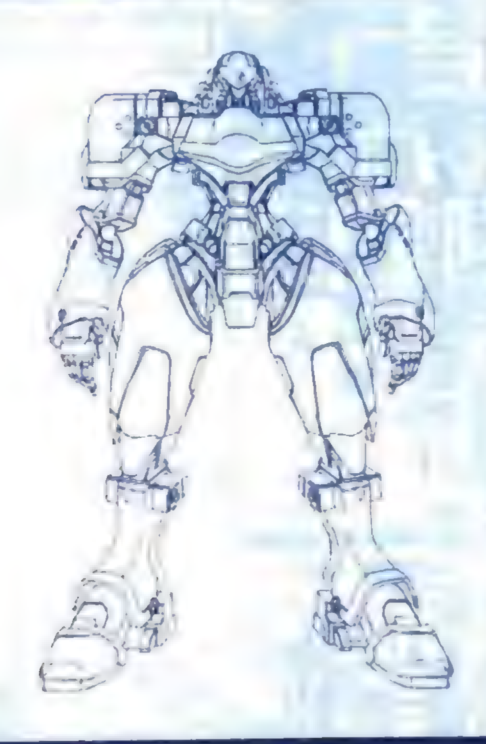
R400mm 火箭弹



R400mm 烟幕火箭弹



GAM233 对空导弹



第十七章 人物介绍

陆战部队队员



斐安·诺尔 Feiyen Nuur	
生日 2619年4月1日	年龄 24
军种 陆军	级别 少校

行动能力：36	侦察技能：有
对地修正：+10	工兵技能：无
对空修正：+7	通讯技能：有
肉搏修正：+9	隐蔽技能：无
防御修正：+8	





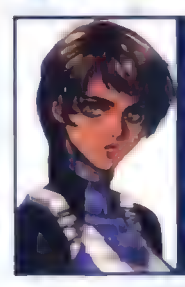
罗莎莉亚·卡佩克 Rosalia Capek	
生日 2623年[illegible]月21日	年龄 20
军种 陆军	级别 上士

行动能力：28	侦察技能：无
对地修正：+1	工兵技能：无
对空修正：+5	通讯技能：无
肉搏修正：+1	隐蔽技能：有
防御修正：+4	

伊雷丝·弗隆 Ines Ph[illegible]	
生日 2022年11月[illegible]日	年龄 21
军种 陆军	级别 少尉

行动能力：32	侦察技能：无
对地能力：+[illegible]	工兵技能：无
对空能力：+5	通讯技能：有
肉搏能力：+6	隐蔽技能：无
防御能力：+7	

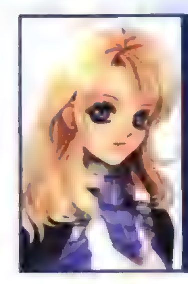
[illegible]



[illegible] Nina Rahman	
生日 2021年6月[illegible]日	年龄 22
军种 海军陆战队	级别 中尉

行动能力：29	侦察技能：有
对地能力：+7	工兵技能：无
对空能力：+6	通讯技能：无
肉搏能力：+3	隐蔽技能：无
防御能力：+3	

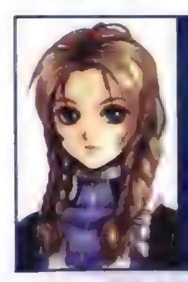
[illegible]



安妮·威尔金斯 Annie Wilkins	
生日 2026年4月11日	年龄 17
军种 陆军	级别 士官长

行动能力：2[illegible]	侦察技能：无
对地能力：+3	工兵技能：无
对空能力：+2	通讯技能：无
肉搏能力：+4	隐蔽技能：无
防御能力：+5	

[illegible]



玛丽·安布[illegible] Mary Appleton	
生日 2024年[illegible]月18日	年龄 18
军种 海军陆战队	级别 准尉

行动能力：30	侦察技能：有
对地能力：+6	工兵技能：有
对空能力：+3	通讯技能：无
肉搏能力：+2	隐蔽技能：有
防御能力：+3	

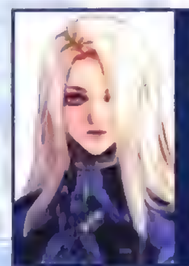
[illegible]

兰兰·缪尔　Renren Miao

生日	2624年7月4日	年龄	19
军种	陆军	级别	少尉

行动能力：	31	侦察技能：	无
对地修正：	-7	工兵技能：	无
对空修正：	-5	通讯技能：	有
肉搏修正：	+5	隐蔽技能：	无
防御修正：	-1		

[illegible]



娜莉丝·艾立克森　Nerice Eriksson

生日	2617年2月9日	年龄	26
军种	陆军	级别	上尉

行动能力：	32	侦察技能：	有
对地修正：	+9	工兵技能：	无
对空修正：	+8	通讯技能：	有
肉搏修正：	+6	隐蔽技能：	有
防御修正：	-5		

[illegible]



李奥诺蕾·凯依洛司　Leonor de Queiros

生日	2619年[illegible]月3日	年龄	24
军种	海军陆战队	级别	上尉

行动能力：	[illegible]	侦察技能：	无
对地修正：	+6	工兵技能：	有
对空修正：	-3	通讯技能：	无
肉搏修正：	-10	隐蔽技能：	有
防御修正：	+9		

[illegible]

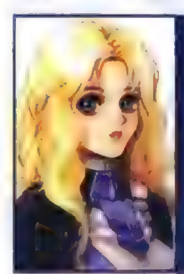


爱迪塔·威尔纳　Edita Werner

生日	2620年12月28日	年龄	23
军种	空军	级别	中尉

行动能力：	28	侦察技能：	无
对地修正：	+5	工兵技能：	有
对空修正：	-8	通讯技能：	无
肉搏修正：	+2	隐蔽技能：	无
防御修正：	-3		

[illegible]



卡罗·麦克盖尔　Carol Mcgwire

生日：2623年3月15日	年龄：20
军种：海军	级别：士官长

行动能力：26	侦察技能：有
对地修正：-4	工兵技能：无
对空修正：+4	通讯技能：无
肉搏修正：+3	隐蔽技能：有
防御修正：+4	



莫妮卡·阿贞德　Monica Allende

生日：2626年10月12日	年龄：17
军种：陆军	级别：准尉

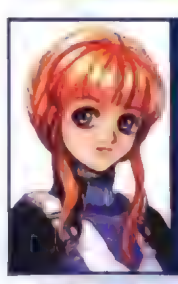
行动能力：29	侦察技能：无
对地修正：+5	工兵技能：无
对空修正：+3	通讯技能：有
肉搏修正：+1	隐蔽技能：无
防御修正：+3	



相泽 桃　Aizawa Momo

生日：2624年3月16日	年龄：19
军种：陆军	级别：上士

行动能力：27	侦察技能：无
对地修正：+5	工兵技能：有
对空修正：+6	通讯技能：无
肉搏修正：+7	隐蔽技能：无
防御修正：+7	



特莉修·拉丁尼　Trish Latini

生日：2624年4月11日	年龄：19
军种：陆军	级别：上士

行动能力：29	侦察技能：无
对地修正：+4	工兵技能：无
对空修正：+5	通讯技能：无
肉搏修正：+5	隐蔽技能：无
防御修正：+4	

拉摩娜·克尔达萨尔 Ramona Cortazar

生日：2019年3月23日	年龄：24
军种 陆军	级别 中尉

行动能力：32	侦察技能：无
对地修正：+7	工兵技能：有
对空修正：-5	通讯技能：有
肉搏修正：-5	隐蔽技能：无
防御修正：+6	



李梅花 Lee Meifa

生日 2025年11月7日	年龄 18
军种 海军陆战队	级别 少尉

行动能力：28	侦察技能：有
对地修正：+6	工兵技能：无
对空修正：+1	通讯技能：无
肉搏修正：+3	隐蔽技能：无
防御修正：+4	



玛哈缇·拉克斯 Mahati Rakes

生日 2022年8月24日	年龄 21
军种 海军陆战队	级别 准尉

行动能力：27	侦察技能：有
对地修正：-5	工兵技能：有
对空修正：+7	通讯技能：有
肉搏修正：+2	隐蔽技能：有
防御修正：+5	



玛提鲁达·美特鲁尼 Matilda Metternich

生日 2016年5月7日	年龄 27
军种 空军	级别 上尉

行动能力：33	侦察技能：有
对地修正：+7	工兵技能：无
对空修正：+8	通讯技能：无
肉搏修正：+7	隐蔽技能：无
防御修正：+7	



梅拉妮·布莱儿 Melanie Blair

生日：2626年6月28日	年龄：18
军种：陆军	级别：少尉

行动能力：25	侦察技能：无
对地修正：+7	工兵技能：无
对空修正：+8	通讯技能：无
肉搏修正：+0	隐蔽技能：有
防御修正：+3	

她只顾自己前进，行动时像缺乏生命感一样呆头呆脑的。作为驾驶员的手腕倒是被周围的人认可。平时她不太爱说话，就算开口声音也小到没人听得见的地步。如果想说点什么，就一定会将莫尼卡拉来替自己发言。注意一下，身边发生的事还多着呢。她的外号是“海市蜃楼”。



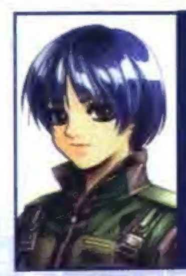
珍妮佛·梅尔比尔 Jennifer Melville

生日：2626年5月19日	年龄：18
军种：海军	级别：士官长

行动能力：31	侦察技能：无
对地修正：+5	工兵技能：无
对空修正：+5	通讯技能：有
肉搏修正：+6	隐蔽技能：无
防御修正：+4	

欧姆尼最大的黑手党头目布鲁诺·梅尔比尔的小女儿。可是她认真的性格却让她怀疑起她父亲所从事的活动，最后与家里断绝了关系而加入了军队。如今，周围的人投来的异样目光还是很多的。加入DoLLS后，她终于夺回了那原本属于自己的一点点光明的面目。

航空部队队员



南龙珠 Nam Yongju

生日：2625年1月1日	年龄：21
军种：海军	级别：少尉

行动能力：27	侦察技能：无
对地修正：+6	工兵技能：无
对空修正：+6	通讯技能：有
肉搏修正：+5	隐蔽技能：无
防御修正：+7	

她因为没有太多的个性，所以在部队中不太引人注目。说自己没有个性这种话也许会被认为是一种个性，好在这没有成为一种风气。她已经和现在为舰装部的恋人商定好，在战争结束后就会结婚，这平凡的二人得到了大家的祝福。



索妮亚·卡明斯基 Sonia Kaminsky	
生日：2620年10月22日	年龄：23
军种：空军	级别：准尉

行动能力：29	侦察技能：无
对地修正：+7	工兵技能：无
对空修正：+8	通讯技能：有
肉搏修正：+6	隐蔽技能：无
防御修正：+6	

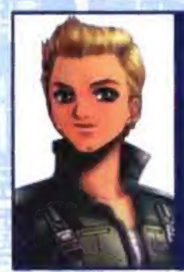
玛提鲁达的妹妹，与姐姐不同，她十分自信，有强烈的自我主张，兴趣是赌博和喝酒。姐姐魔力大，而她是一个十分能喝酒的人，没有人见她喝醉过。可是她变化无常的性格这时就充分表现出来了，令人比较厌烦。但愿她不会常常喝酒。



法兰西斯·鲁·莅丽艾 Francis Le Verrier	
生日：2618年10月31日	年龄：25
军种：海军	级别：中尉

行动能力：31	侦察技能：无
对地修正：+6	工兵技能：无
对空修正：+7	通讯技能：有
肉搏修正：+5	隐蔽技能：无
防御修正：+5	

她出生在一个有纯正高贵血统的家庭中，19岁时失去了双亲，以后一直是一个人生活。她怀着"为了国家可以牺牲一切"的信念加入了军队，行动时可以感受到她血液中有一些保守而顽固的地方。她的兴趣是拉小提琴，正在和一个热爱音乐、将来有望成为作曲家的青年热恋中。大家都叫她"伯爵千金"。



仙蒂·克莉吉 Sandy Coolidge	
生日：2621年8月16日	年龄：22
军种：空军	级别：上尉

行动能力：35	侦察技能：无
对地修正：+9	工兵技能：无
对空修正：+11	通讯技能：有
肉搏修正：+9	隐蔽技能：无
防御修正：+8	

她是一个非常和蔼的表里一致的爽快行动派，继承人格的倡导者。她使用着男性用语而毫无顾忌，和她说话能感到一种轻松的气氛。人所共知她的一个"速度狂"，常常在周末的晚上骑着摩托车呼啸着消失在茫茫夜色之中。这个性格和容貌决不会被人忘记。



郝莉·塔凯司 Holly Takasu	
生日：2624年5月5日	年龄：19
军种：空军	级别：中尉

行动能力：28	侦察技能：无
对地修正：-5	工兵技能：无
对空修正：+9	通讯技能：有
肉搏修正：+7	隐蔽技能：无
防御修正：+6	

她很稳重，不太引人注目，没做过一点轻浮的事情。因为饲养的小老鼠跑掉了，为此她还感伤了好几天。参加DoLLS前，她隶属于一支全部由女性组成的名为"漂亮天使"的特技飞行表演队，兴趣是驾驶滑翔机。

《特勤机甲队III》授权合约

1. 本合约为使用者对本产品取得工画堂株式会社、华义国际股份有限公司及《大众软件》杂志社合法授权使用之证明。

2. 本产品名称《特勤机甲队III》(Power DoLLS 3) 受中华人民共和国著作权法及其它可适用之法律保护，使用者于使用之际应遵守本合约及相关法律规定。使用者只能在本合约规定的范围内使用本产品。

3. 依本合约书规定，本产品软件只可用于单机，并可以载入电脑或永久存取装置（如硬盘）方式使用。本产品软件可由一个个人电脑移转至另一个人电脑使用，但不得同时存在于两个电脑中。依本合约第5项移转给他人时亦同，即应予以删除不得留存使用。

4. 依本合约之规定，使用者禁止下列行为：

(1) 出租本产品于他人。

(2) 未经《大众软件》杂志社书面同意而复制光盘说明文件、使用手册和其它图文资料。

(3) 除可因备用存档之需要拷贝一份于磁盘外，在磁盘上任意复制本产品软件。

(4) 未经允许擅自于软件上更改程序、翻译、改编或反转工程等行为。

5. 使用者可移转本产品软件所受之权力予他人，但是移转时应连同所附说明文件、使用手册、攻略本及本授权合约一并移转，不得留存任一样使用。且该转得者视同接受遵守本合约规定。

6. 本产品提供的光盘或使用手册有制造上之瑕疵，可于购得日起1个月内退回《大众软件》杂志社或到《大众软件》杂志社各地服务部，《大众软件》杂志社将免费更换。但如因天灾、不可抗力或不当误用而引起，则不得享受免费更换。除更换瑕疵品之外，因本产品使用或无法使用致使用者产生间接损害，《大众软件》杂志社不负责任。

经过了100年的时光，再次披上钢铁战衣的她们是否能战胜敌人

在硝烟弥漫的战场上盛放的鲜花，新生DoLLS穿梭于炮火之中





《大众软件1999年第二季度合订本配套光盘——特勤机甲队专集》包括：

《大众软件》1999年第7至12期杂志全部内容的电子文件

《特勤机甲队》系列历史、武器和人物的十余万字设定和大量图片资料

《特勤机甲队》系列相关的动画、漫画、小说、CD和其它周边产品介绍

工画堂经典游戏《精灵魔神》、《火星计划II》、《银河战国列传——时空的使者》、《小魔女帕菲——黑猫魔法店》体验版

《特勤机甲队》壁纸和屏幕保护程序

《特勤机甲队III》简体中文完全版

本次赠送的战略游戏《特勤机甲队III》采用半即时半回合制的设计，既给了玩家更多的思考时间，又提高了游戏的紧张程度，非一般不考虑战略的“即时战略”游戏可比。游戏以精细的画面、全程的真人配音、细致的机械设定、高超的人工智能、多姿多彩的女性角色、复杂多变的任务而提供了极高的娱乐性。



系统	要求
运行环境	基本配置
操作系统	Windows 95/98 简体中文版
CPU	Pentium 133MHz
内存容量	32兆
硬盘容量	180兆
显示环境	800×600的16位色
声卡	DirectSound兼容声卡
CD-ROM	8倍速
鼠标	微软双键模式兼容鼠标

必须安装DirectX 5.0以上版本